Release by winky©

PC JEUX HORS-SÉRIE

NOVEMBRE/DÉCEMBRE 2011
www.jvn.com

1 DVD GRATUIT

★★★★★

ELDER SCROLLS : ARENA
ELDER SCROLLS : DAGGERFALL
THE SILVER LINING
ALIEN ARENA
FREECIV
PLEE THE BEAR
CHANTELISE
ALIEN ASSAULT
PROUN
COLOR RUNNERS
SIMUTRANS
QUADSMASH
TRIALS...

PLUS DE 100 JEUX

LE GUIDE INDISPENSABLE DES JEUX GRATUITS

Jeux en ligne gratuits, jeux complets et indépendants

L 13919 - 31 H - F: 7,50 € - RD

Yellow MEDIA

Release by winky©

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS

Hors-série numéro 31 PCJEUX
Novembre/Décembre 2011

Édité par Yellow Media SAS au capital de 1 218 475 euros
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : **01 41 27 38 38**
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél. : **01 44 84 05 50**
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Saghi Zaïmi
Directrice générale finance et administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@yellowmedia.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de magazine : Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,95 €

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Premiers rédacteurs graphistes : Erica Denzler, Jennyfer Buzenac
Ont collaboré à ce numéro : Christophe Brondy, Kevin Cicurel, Stéphanie Dubut, Elise Laubier, Maxime Nicolau, Carole Renaudin

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam (jerome.adam@yellowmedia.fr)
Directeur commercial publicité pôle jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)
Directeurs de publicité : Didier Pechon (didier.pechon@yellowmedia.fr)
Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)

FABRICATION
Responsable de fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Guillaume Launay (guillaume.launay@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP.
Impression : SIEP – Bois-le-Roi (77)
Imprimé en France. Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
ISSN : 1627-1009.
Copyright Yellow Media France 2010
Tous droits de reproduction réservés.
PCJEUX est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *PC Jeux* est interdite sans accord écrit de la société Yellow Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *PC Jeux*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro comporte pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément.

Couverture : © 2011. Yellow Media.

SOMMAIRE

LES FREE-TO-PLAY page 4

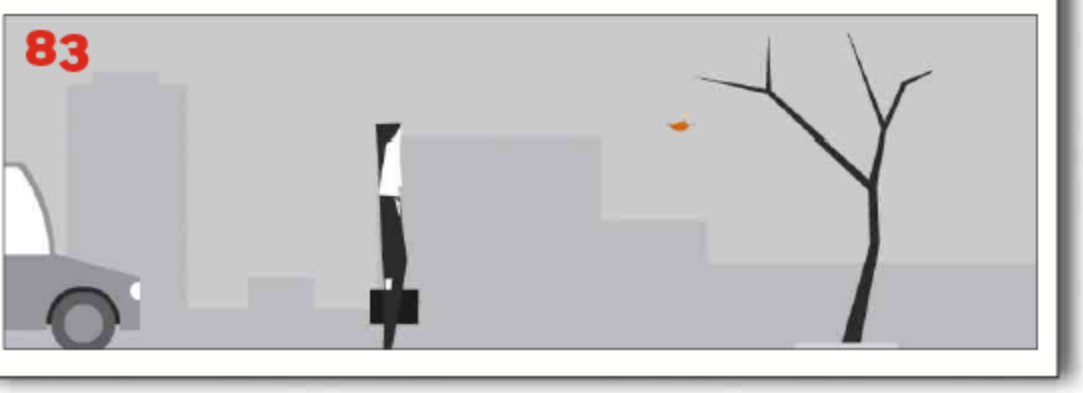
Battlefield Heroes
Considérés comme des jeux de seconde zone à leur arrivée sur le marché, il y a peu, les F2P, désormais légion, sont de plus en plus populaires et jouent un rôle capital dans l'industrie vidéoludique

LES JEUX OFFERTS page 60

Sam & Max : Abe Lincoln Must Die !
Avec Internet, en quelques clics, des monuments du jeu vidéo auparavant payants sont désormais à votre portée. Avec ce hors-série, vous trouverez des jeux cultes offerts par les éditeurs, dont certains figurent sur le DVD.

LES JEUX INDÉPENDANTS page 80

Everyday the same dream
Si le jeu vidéo sait profiter de budgets colossaux et de campagnes marketing agressives, il a également beaucoup à gagner de notions aussi fondamentales que la créativité et la liberté. Notions que les studios et programmeurs indépendants ont élevées au rang de valeurs primordiales au point d'en faire leur plus grande force.



Jouez sans compter !

Vous tenez entre vos mains la septième édition de notre hors-série spécial *Jouer Gratuitement*, qui comme depuis ses débuts (et comme son nom l'indique !) contient une sélection des meilleurs jeux gratuits du moment disponibles pour votre PC. En sus de son contenu exceptionnel, nous vous proposons également un DVD bourré à craquer. Les jeux en ligne gratuits (free-to-play) tiennent évidemment la vedette avec plus de 60 titres présentés. Si, pendant un temps, ces titres ne furent que de pâles copies de jeux à succès comme *World of WarCraft*, les sorties se bousculent aujourd'hui, et la plupart des développeurs rivalisent d'inventivité pour rester dans la course. La qualité est notre premier critère de sélection et il y en a pour tous les goûts. Si le jeu de rôle règne en maître, d'autres genres sont largement représentés : simulations sportives et automobiles, jeux de stratégie, etc. Attendez-vous à trouver également dans ces pages des titres développés avec soin par des studios de renoms comme Nadeo (*TrackMania Nations*). Mais aussi des titres payants par le passé, qui s'offrent aujourd'hui une seconde jeunesse en devenant gratuits – Bethesda (*The Elder Scrolls : Arena* et *Dagerfall*), Valve (*Team Fortress 2*). Sans oublier notre sélection des meilleurs titres indépendants qui vous permettra de constater que les cadors de l'industrie n'ont pas le monopole de l'inventivité et de l'originalité. De quoi, en tout cas, vous occuper des heures durant, gratuitement et légalement… Bonne lecture et vive le plaisir de jouer !

L'ÉQUIPE DE PC JEUX

OJD PRESSE PAYANTE 2009
Yellow MEDIA

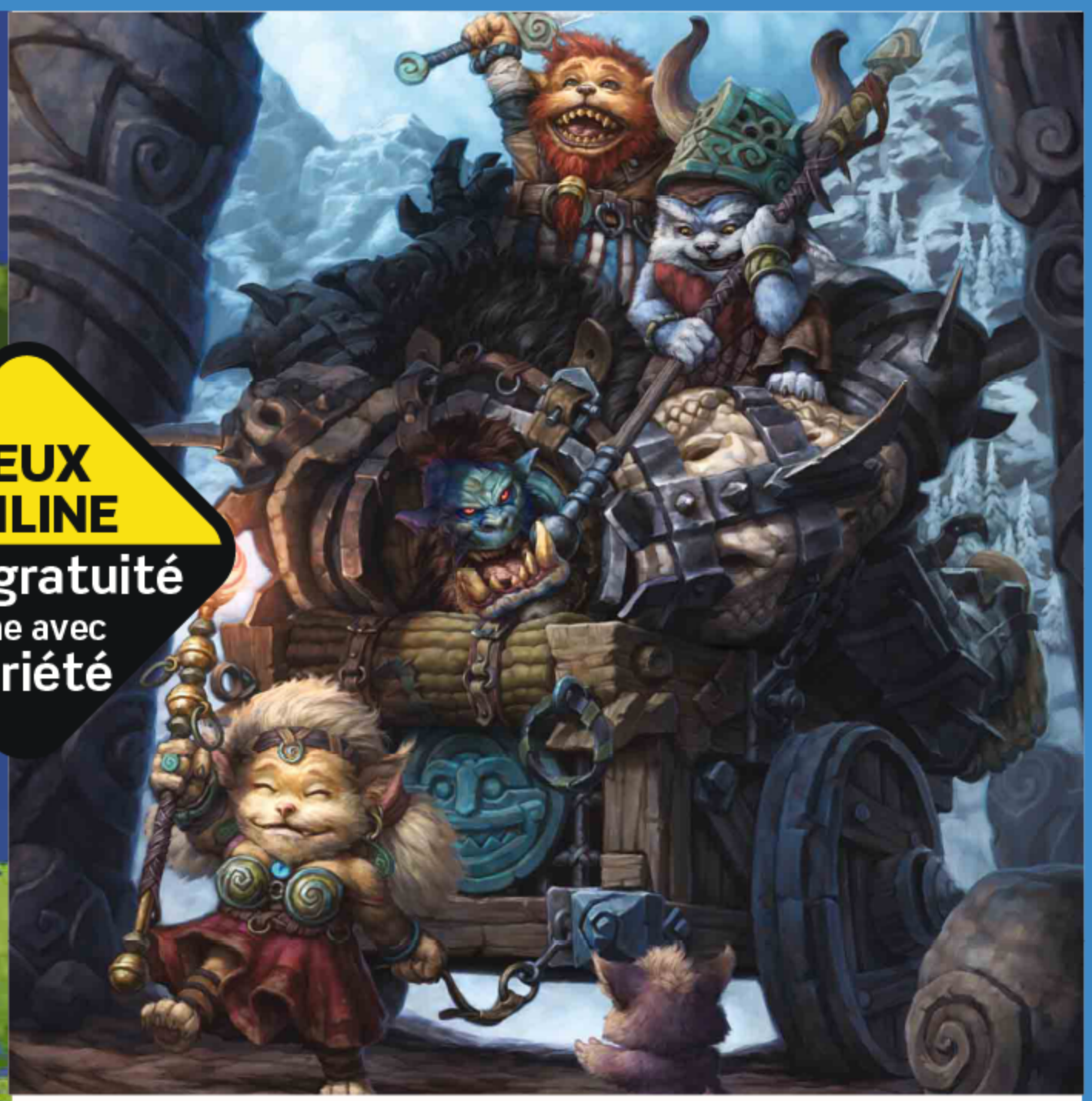
Envoyez vos courriers à
PC JEUX 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Adressez vos mails à
pcjeux2@yellowmedia.fr

Retrouvez-nous sur
www.jvn.com
www.pcjeux.fr

Release by winky©

JEUX ONLINE
Quand **gratuité** rime avec **variété**



LE PLAISIR DE LA GRATUITÉ EN UN CLICK

Vous n'aurez que l'embarras du choix !

Dénigrés et considérés comme des jeux de seconde zone à leur arrivée sur le marché européen il n'y a encore pas si longtemps, les free-to-play, de plus en plus populaires, sont maintenant légion et jouent un rôle essentiel dans l'industrie du jeu vidéo. Le choix est pourtant difficile vu l'abondance de titres de qualité. Pour vous guider dans vos choix, nous avons donc décidé de vous présenter les principaux titres qui brillent actuellement par leur intérêt, leur réalisation, leur univers ou leur genre. Si la plupart d'entre eux nous invitent à nous aventurer dans des univers heroic fantasy, vous pourrez également participer à des courses surréalistes, affronter des adversaires dangereux dans des jeux de combat ou même construire des armées de plusieurs dizaines de créatures mythologiques. Il y en a pour tous les goûts et tous les âges. Vous l'aurez compris, une pléthore de possibilités s'offre aujourd'hui à nous. Et tout cela gratuitement ! Pour ces jeux, il suffit d'être connecté à Internet et de vous enregistrer sur le site de l'éditeur. Ne restera plus qu'à installer le jeu désiré (que vous trouverez d'ailleurs peut-être sur le DVD offert avec ce numéro). Évidemment, il est possible d'aller faire un tour dans la boutique en ligne de chaque F2P pour y acheter des avantages pour son personnage ou autre, mais ici, rien n'est obligatoire. Il serait surprenant que vous ne trouviez pas votre bonheur dans ces pages, parmi tout l'éventail de genres et de titres présents sur la Toile !

Pour tous les goûts et tous les âges !

Release by winky©

Les PNJ réagiront différemment devant vous : sachez les amadouer.

Age of Wulin : Legend of the Nine Scrolls

Quelques grammes de finesse...

JEUX ONLINE

Un peu de **poésie** dans un MMO

Allez, une fois n'est pas coutume, on quitte un peu le monde fantastico-médiéval pour se plonger dans une ambiance traditionnelle et historique. *Age of Wulin* est un MMO fort original qui devrait sortir début 2012. Loin de nous servir des combattants survoltés aux pouvoirs improbables, le titre de Snail Game, déjà responsable de nombreux jeux dont *Heroes of Gaia* sur le Net, nous embarque pour un voyage dans la Chine du XV[e] siècle. Très originale, son entrée plante immédiatement l'ambiance générale du jeu. Vous ne choisissez pas votre avatar parmi une liste de classes et de races préétablies. Non, point de fantasy dans ce jeu qui se veut réaliste. Vous êtes un humain, basique, avec tous ses défauts, mais aussi ses atouts. Point de classe non plus, vous pratiquez les arts martiaux et n'en êtes qu'au stade de l'apprentissage. Du moins au début. Car l'évolution de votre avatar se fera par la pratique de votre art. Encore une fois, aucun point de compétence à allouer,

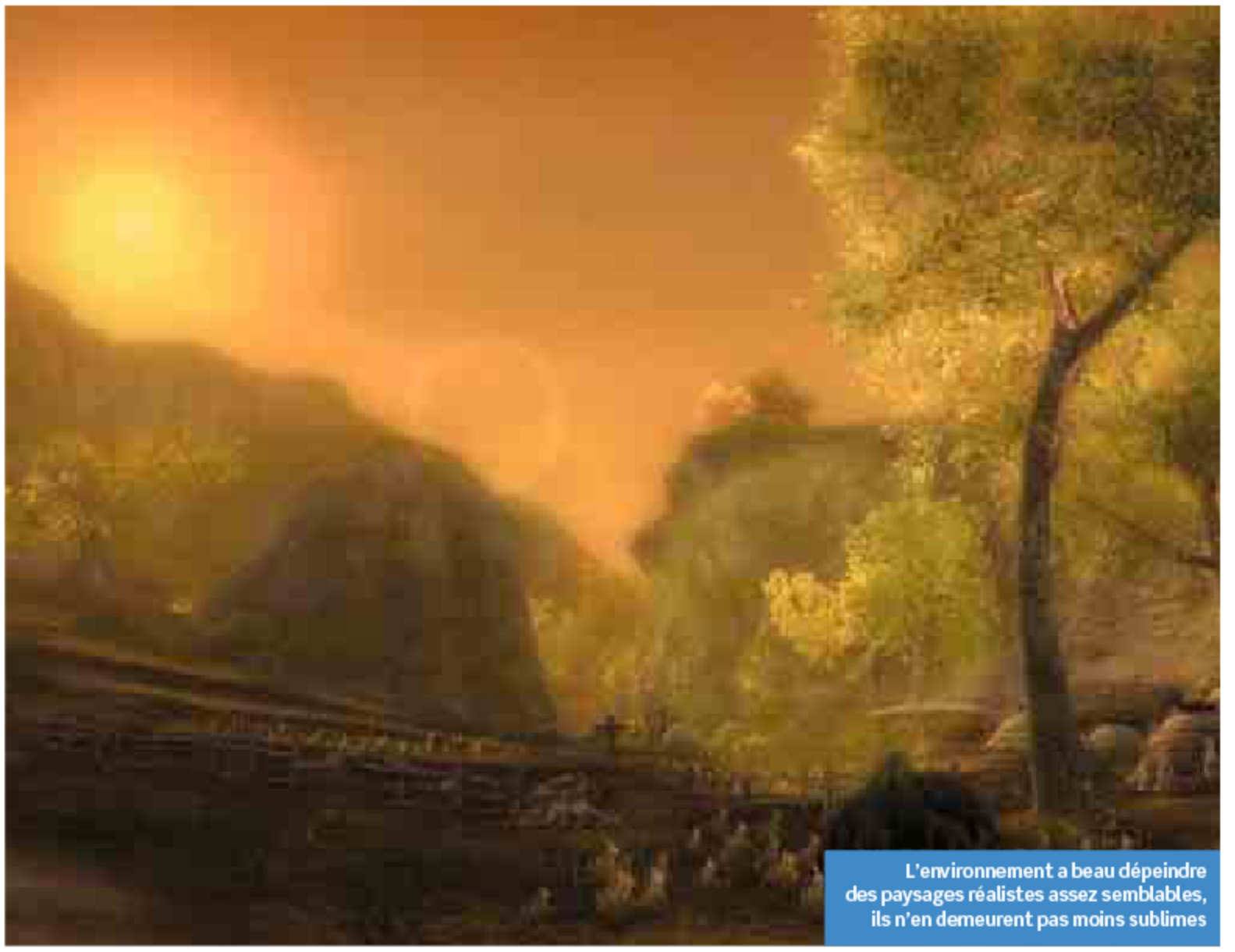
Encore une fois, la pêche reste décidément la meilleure activité qui soit !

aucun niveau de puissance à atteindre, aucun super-sort à débloquer dans un quelconque arbre de talents tarabiscoté. *Age of Wulin* est pour le moins atypique et prend le parti de vous forcer à jouer un personnage simple, qui forge ses talents par l'apprentissage et la connaissance. Vous aurez juste le loisir de choisir votre discipline de combat parmi huit écoles disposées à vous les enseigner. Le gameplay qui en découle est donc tout logiquement basé sur l'action. Vous débloquerez au fur et à mesure davantage de coups spéciaux et de figures à réaliser dignes des meilleurs films de kung-fu. Acrobaties impressionnantes et combos dévastateurs seront alors de mise pour terrasser vos adversaires. Chaque compétence acquise s'apprivoise par ailleurs comme n'importe quel sort ou skill dans un autre MMORPG. À vous de faire votre mix et de positionner sur la barre de l'interface les combinaisons de coups qui sauront mettre à mal les brutes les plus épaisses. Vous pourrez porter des coups, puis esquiver, parer et contre-attaquer, mais aussi réaliser des prouesses physiques dont seul Jet Li est capable, comme escalader un mur en courant ou d'autres cabrioles tout aussi spectaculaires. *Age of Wulin* reprend ensuite un chemin classique de progression en parsemant votre aventure de

Release by winky©

La Chine du XV[e] transpire d'un charme indéniable.

Une vingtaine de professions d'artisanat vous attendent.



L'environnement a beau dépeindre des paysages réalistes assez semblables, ils n'en demeurent pas moins sublimes

quêtes variées et de métiers d'artisanat à pratiquer. Rien d'extravagant là non plus, on reste dans le basique avec les métiers de récolte et de craft. Pêcher, miner, forger, autant d'activités réalistes qui collent à l'époque concernée. Vous pourrez également apprendre à créer des poisons, très en vogue alors pour assassiner en silence. Un petit détail non sans importance vient ajouter à l'intérêt de l'artisanat : c'est qu'en vous déconnectant, votre personnage pourra continuer à s'adonner à ses loisirs. Pour ce qui concerne vos relations avec les personnages qui peuplent le jeu, *Age of Wulin* reprend le concept de karma, comme dans *Fallout*. Les habitants d'un village pourront vous considérer d'un mauvais œil et ne seront pas forcément disposés à vous lâcher des informations ou à commercer avec vous. Il vous faudra alors les impressionner ou leur rendre service. S'ils s'entraînent dans la même école d'arts martiaux que vous, cela aidera grandement à briser la glace. En dehors des PNJ, vos relations avec autrui risquent d'être d'autant plus mises à mal que vous déciderez de rejoindre une guilde, car cela impliquera une lutte acharnée contre les autres guildes de votre serveur pour la suprématie. Lorsque vous intégrez une guilde, vous avez accès à l'avantage non négligeable de posséder votre propre château, une place forte où vous pourrez marchander, vous balader, parfaire votre art martial et apprendre de nouvelles techniques. Présentée comme cela, l'idée est alléchante, mais c'est sans compter la fourberie de Snail Game, qui a prévu de ne mettre à disposition qu'une douzaine de châteaux sur le serveur. Cette décision n'est pas dénuée d'intention, car l'enjeu étant de taille, les guildes devront s'affronter pour accéder à ce doux foyer de pierre. Favorisant ainsi le PvP, chaque guilde devra alors batailler pour asseoir sa suprématie et éviter de se faire éjecter de son château par un challenger. L'intérêt du jeu en groupe s'en trouve rehaussé, là où il perdait quelque peu d'attrait comparé à d'autres aspects du jeu principalement focalisés sur l'apprentissage de votre personnage. En résumé, vous incarnez un homme simple qui évolue dans un univers réaliste en étoffant ses connaissances, qui apprend à se faire aimer des autres et qui se bat pour garder ses biens. Un personnage qui vit, tout simplement. Et c'est finalement ce retour aux sources tout bête qui fait de ce jeu un ovni et un incontournable dans le monde du MMO. *Age of Wulin* promet une expérience atypique et rafraîchissante, avec un système de jeu tellement simple qu'il en devient incroyablement profond.

Acrobaties et combos dévastateurs seront de mise pour terrasser vos adversaires

Une seule façon de progresser : parfaire son entrainement dans une école d'arts martiaux.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://fr.wulin.gpotato.eu/mini/
Éditeur : Gala Networks Europe
Développeur : Snail Game
Langue : français

Release by winky©

Sevencore

Manipuler une grosse épée et un fusil à plasma en même temps, c'est maintenant possible !

De la fusion-fantasy au menu.

D'un côté, nous avons *WoW* qui assoit sa suprématie et de l'autre, l'épique *The Old Republic*. Sans oublier *Rift* entre les deux, le challenger si séduisant, et le futur *Guild Wars 2* que tout le monde attend. Tous ces MMO sont différents, mais captivants grâce à leurs particularités. La fantasy dans un coin du ring, la science-fiction dans l'autre. Et si l'on prenait un peu de chacun de ces grands jeux pour tout mixer dans un free-to-play qui ressemblerait au final à tout et à rien ? C'est ce qu'a visiblement voulu faire Noria en développant *Sevencore*, un gros mélange entre fantasy et ambiance postapocalyptique. Car la première chose qui choque, c'est ce mix improbable : une moto qui vole à toute berzingue dans un décor où l'on s'attend à croiser Gandalf, des tirs de blasters qui rebondissent contre la cuirasse d'un dragon, ou encore un fouet électrique qui lamine les bourrelets d'un orc avant de l'attirer comme un Yoyo. Pourtant, ce mélange qualifié de « fusion-fantasy » ne dérange pas tant que ça tant il semble trouver une étrange cohérence dans un monde coloré et riche en rebondissements. Côté histoire, vous voilà propulsé dans un univers postapocalyptique gigantesque. Ce monde en reconstruction est parsemé de ruines abritant diverses tribus nomades. La sérénité est un luxe que tout le monde ne peut pas s'offrir, et la paix est bien fragile en ces terres désolées. La situation politique est d'ailleurs particulièrement tendue entre les deux factions en place : l'Alliance de la Haute Croix et la Légion Amaad, installée plus au sud, recluse. Outre plusieurs ruines mystérieuses dont personne ne connaît l'origine, des artefacts dont nul ne connaît l'utilité sont éparpillés dans le royaume. Il faudra travailler, ou plutôt jouer, dur pour lever le voile camouflant ces énigmes. Les créatifs de Noria ont tout mis en œuvre pour offrir une histoire très riche qui se découpe en événements déterminants. Le jeu prétend offrir un scénario des plus complexes qui se savourera par étapes, au gré des diverses découvertes narratives. En effet, beaucoup d'éléments de l'histoire paraîtront obscurs, voire incompréhensibles pour le joueur débutant. Le puzzle se mettra alors en place quand il commencera à évoluer et à découvrir d'autres lieux, de nouveaux personnages cruciaux ou des artefacts liés à l'intrigue. Un environnement à déchiffrer scrupuleusement, donc. Noria ne voulait pas d'un gameplay posé sur un background, mais réellement d'un scénario s'inscrivant dans l'expérience de jeu. Côté gameplay, *Sevencore* se veut assez nerveux. Vous pourrez effectivement manier une épée surdimensionnée ou

Comme dans tout MMO, l'annihilation de monstres restera votre principale activité et source de plaisir.

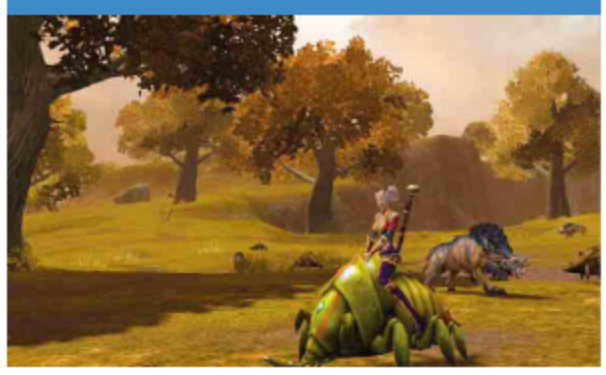
JEUX ONLINE

Hommage ou simple copie ?

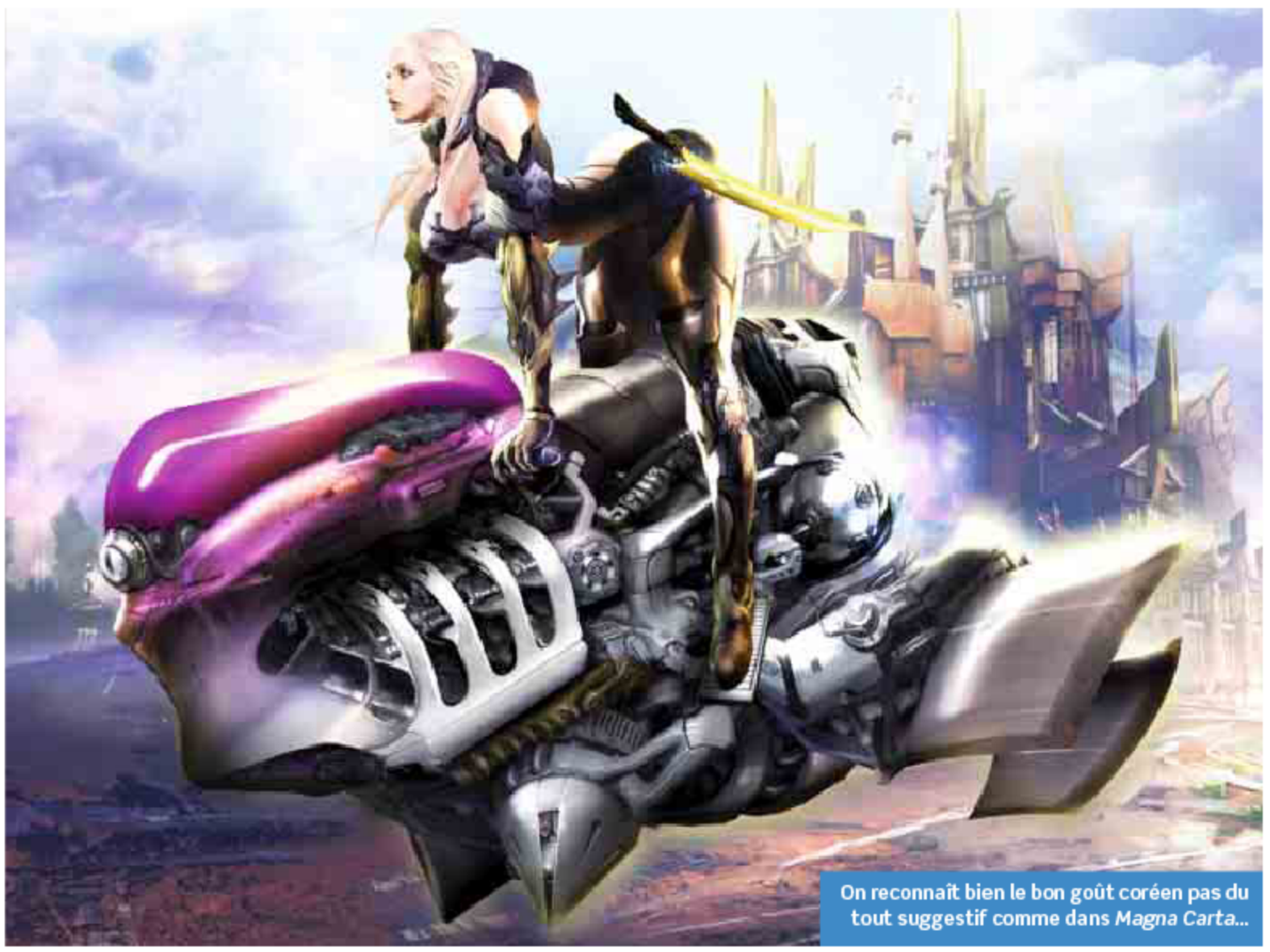
Release by winky©

L'épée, c'est classe, mais le gros flingue, c'est tellement plus efficace.

Certaines montures seront craftables en exerçant le métier d'ingénieur.



un blaster à plasma super-précis. Le tout dans un flot de cabrioles assez impressionnantes et bien animées. Le jeu s'articule autour de quêtes pour comprendre l'histoire tout en upgradant son personnage. Le bestiaire propose un large éventail de créatures auxquelles on pourrait reprocher un air de déjà-vu. D'ailleurs, en regardant les décors et certaines animations de mobs ou encore de personnages, sorts et buffs, on ne peut s'empêcher de penser à *WoW*. Le studio coréen met en avance son influence, mais sur certains points, ça semble dépasser l'hommage pour tendre doucettement vers le duplicata. Le petit plus provient des montures que l'on peut s'offrir dans l'aventure. Rien de bien original à cela dans un premier temps, mais elles promettent d'être



On reconnaît bien le bon goût coréen pas du tout suggestif comme dans *Magna Carta*...

Le jeu offre un scénario des plus complexes qui se savourera par étapes

personnalisables et pourront être utilisées aussi bien en combat que dans l'exploration de lieux paraîssant de prime abord inaccessibles. Les développeurs ont fait le constat que la personnalisation d'un avatar arrivait dorénavant à ses limites. On passe ainsi à la personnalisation de sa bestiole ou de son engin mécanique. Car en plus de pouvoir acquérir une monture organique aux aspects les plus curieux, vous pourrez également chevaucher une bécane tout ce qu'il y a de plus froide et métallique. *Sevencore* ne lancera sa bêta, fermée qui plus est, que courant 2012. Il faudra donc prendre son mal en patience avant de pouvoir juger…

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://fr.sevencore.gpotato.eu/Teaser/
Éditeur : Gala Networks Europe
Développeur : Noria
Langue : français

Le jeu s'annonce relativement beau et fluide. Reste à voir en pratique.

Release by winky©

Pandora Saga

Du grand classique, mais séduisant.

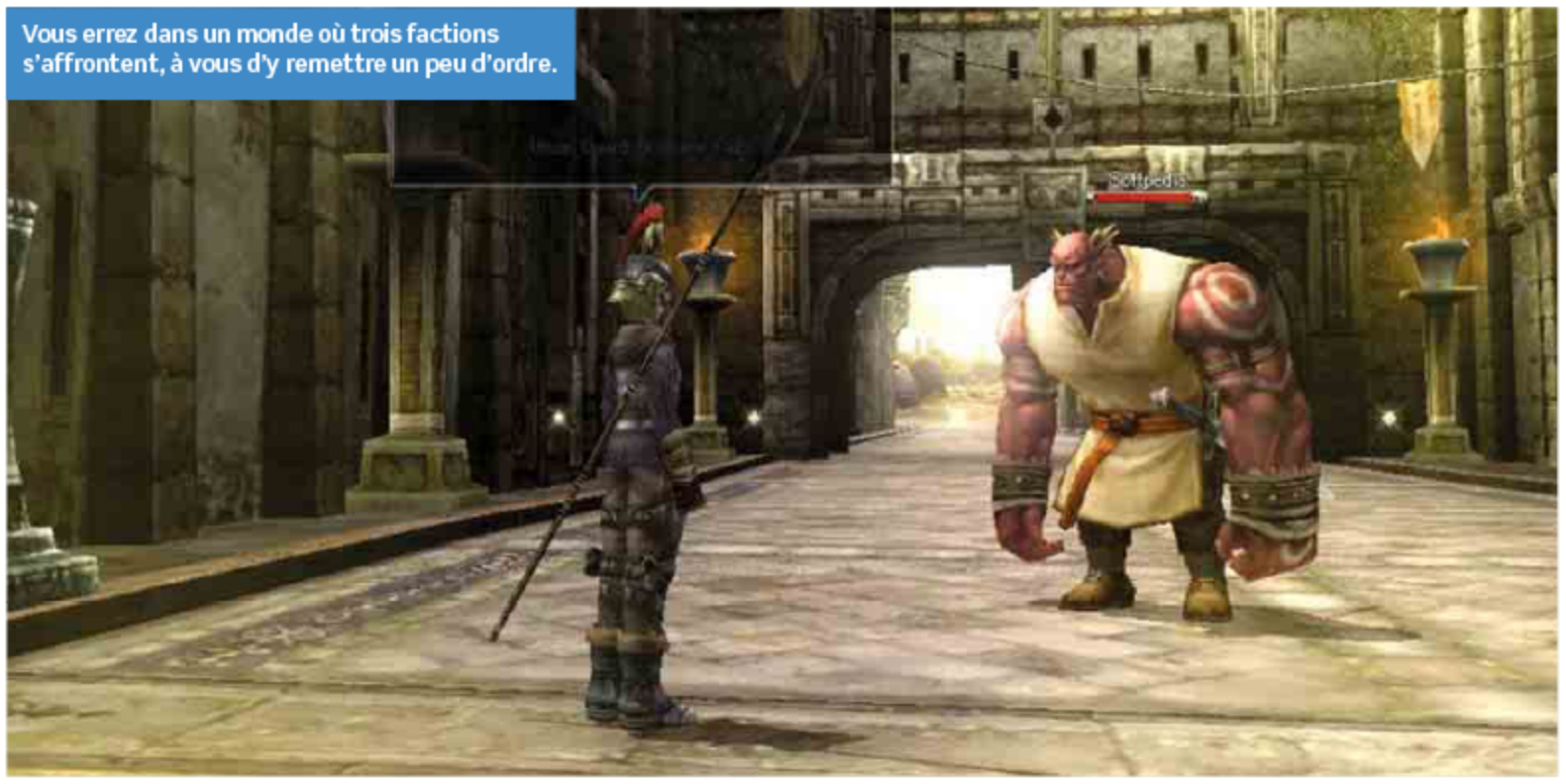
La création du personnage : statistiques, race, classe et aspect visuel.

Vous pourrez équiper votre monture de pièces d'armures pour supporter votre poids.

Après une série de bêtas plus ou moins fermées, renforcée par les retours très positifs des joueurs, *Pandora Saga* se voit enfin ouvert à tous depuis février dernier. Le MMORPG de Rosso Index présente un monde des plus classiques offrant PvP, quêtes et autres activités du genre. Il fonctionne sur le système de free-to-play avec sa fameuse boutique en ligne. Les joueurs les plus assidus devront d'ailleurs y passer fréquemment pour effectuer moult achats car les items présentés sur l'étal se révèlent assez vite indispensables. Six races sont au rendez-vous, chacune disposant d'attributs et de traits de caractères propres. On retrouve malheureusement tous les stéréotypes du genre : l'humain de base, l'elfe gracieux, le nain rougeot, le gros bourrin, la bestiole mignonne et, enfin, la race énigmatique et super-classe que tout le monde va choisir. Seules quatre classes sont disponibles (guerrier, scout, mage et acolyte), mais elles se divisent en sous-classes à la suite de votre progression pour affiner au maximum votre style de jeu. Ainsi, le guerrier pourra tendre vers la noble voie du paladin, ou préférer le rugueux chemin du juggernaut. Comme toujours, monter le niveau de son personnage se fait par le biais de quêtes diverses ou de combats. Vous obtiendrez alors des Stat Points, pour augmenter vos caractéristiques principales, et des Ability Points pour affiner vos compétences en combat. Pour accentuer vos chances de survie dans ce monde relativement vaste aux environnements variés, vous pourrez également enchanter vos armes pour leur attribuer des pouvoirs supplémentaires. Le système de skills est assez varié mais ne bouleverse en rien les grandes habitudes du MMO. On reste également dans le grand classique avec la possibilité d'acheter une monture pour se déplacer plus vite dans la lande. Petite pointe d'originalité tout de même, votre merveilleux compagnon pourra lui aussi être upgradé pour renforcer ses compétences. Les quêtes concernent des services à rendre à des PNJ. Si vous vous ennuyez un peu trop, vous aurez alors la possibilité d'aller taper sur votre voisin en mode PvP. Bref, le jeu *Pandora Saga* s'abreuve du gameplay et du background classique de tout MMORPG. Mais il affiche un charme propre à son univers, qui le différencie des autres productions. En puis, quand c'est gratuit, il est assez difficile de faire la fine bouche !

JEUX ONLINE
Tous à la **boutique !**

> Le MMORPG de Rosso Index présente un monde des plus classiques...



Vous errez dans un monde où trois factions s'affrontent, à vous d'y remettre un peu d'ordre.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://pandorasaga.atlusonline.com
Éditeur : Atlus Online
Développeur : Rosso Index
Langue : anglais

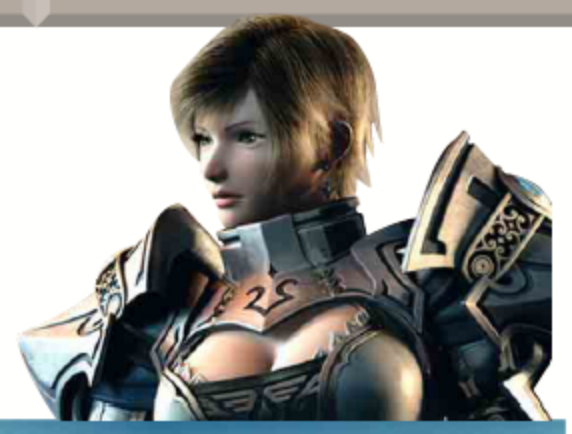
Il est toujours possible de s'associer quand la tâche se montre trop ardue.

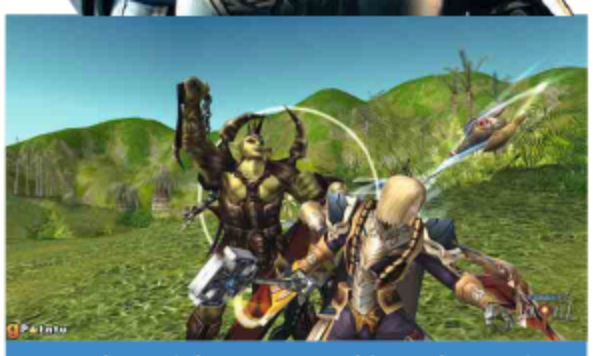
Release by winky©

Rappelz

Un monde cruel.

Le design est particulièrement soigné pour un jeu gratuit.





Les Lacks sont des morceaux d'âmes de monstres vaincus qui s'obtiennent durant les combats.

Les boss de *Rappelz* sont impressionnants, et demandent pas mal d'efforts pour les vaincre.

JEUX ONLINE
Le célèbre jeu venu de Corée

À l'origine du monde de *Rappelz*, deux dieux devaient maintenir l'équilibre : celui de la destruction et celui de la création. Ces deux entités ont envoyé respectivement leurs disciples (Deva de la lumière et Asura des ténèbres) afin d'aider les humains à évoluer et à développer leur civilisation. Au fil du temps, les humains, aussi appelés Gaia, ont réussi à s'installer et prospérer sur leur terre. Mais de ce peuple encore immature naquit une sorcière qui osa s'élever contre les dieux. La puissance de cette sorcière était telle que les Devas, les Asuras et les Gaias durent s'unir pour l'anéantir. C'est au cœur de ce monde en guerre que vous devrez faire vos premiers pas. Notez que les talents des métiers dépendent de la combinaison entre votre race et votre classe. Vous pourrez ainsi ajuster vos compétences en fonction de votre style de jeu. Il est même possible d'invoquer et de contrôler des créatures afin de venir en aide à votre avatar durant les combats. Ces familiers disposent tout naturellement de compétences propres qu'il faut utiliser intelligemment selon la situation. Sachez que *Rappelz* propose également un système bien à lui lorsque vous tuez des monstres. Ces derniers dropent des Lacks : ce sont des boules d'énergies colorées que votre personnage absorbe et cumule. Vous pouvez ensuite échanger ces Lacks contre des fragments de faiblesse qui vont servir à réduire la défense de vos adversaires et qui en même temps augmentent les dégâts que vous infligez. Vous avez donc intérêt à intégrer rapidement ce système à votre jeu si vous ne voulez pas finir six pieds sous terre. Car *Rappelz* met en avant un vaste monde orienté sur le PvP. Vous pouvez, ou non, activer le mode PK (Player Killer) pour entrer en conflit avec les autres joueurs. Vous pouvez aussi organiser des guerres de guildes pour vous emparer de donjons et, pour les téméraires, un serveur Hardcore est disponible. Ce dernier a ses règles propres comme la perte de points d'expérience à la mort de votre perso et un risque accru de perdre une partie de votre équipement. Voilà de quoi mettre la boule au ventre à chaque fois que vous arpentez cet univers dangereux.

Un vaste monde orienté sur le PvP

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://fr.rappelz.gpotato.eu
Éditeur : Gala Networks
Développeur : nFlavor Europe Ltd.
Langue : français

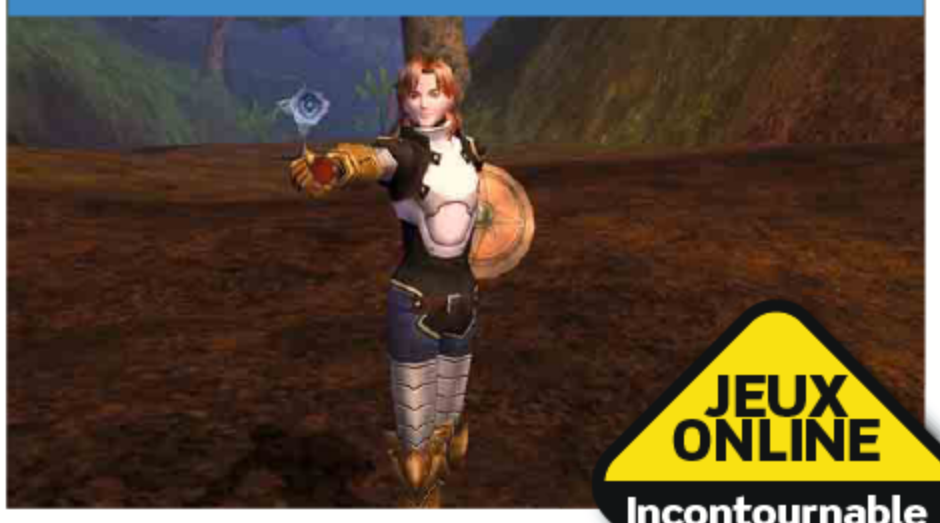
Release by winky©

Tower of Druaga
the Recovery of Babylim

La tour infernale.

L'histoire de *Tower of Druaga* prend racine en 1984 sur une borne d'arcade. C'est le premier d'une série de jeux réalisés par Namco, regroupés sous le nom de *Babylonian Castle Saga*. Chaque titre avait pour particularité de puiser dans la mythologie babylonienne et de briller par sa difficulté titanesque. En 2008 le studio d'animation Gonzo fait renaître la licence dans une série télévisée intitulée *La Tour de Druaga : l'Égide d'Uruk*, puis sa suite *La Tour de Druaga : l'Épée d'Uruk*. Pour accompagner le manga, le studio de développement Rosso Index mit en scène l'épopée mythologique sous forme de MMORPG. Nimbée de légendes, l'histoire narre la libération de Druaga, un terrible démon qui s'empare d'un artefact puissant, le Blue Cristal Rod, et trône désormais tout en haut d'une tour vertigineuse. Détruite lors d'un assaut contre le démon, la tour réapparaît un jour mystérieusement. Vous incarnez alors un grimpeur, héros gravissant les dangereux étages pour aller occire Druaga et récupérer l'artefact. Beau sur le papier, ce scénario fait malheureusement bien pâle figure transposé en MMO. Le jeu accuse les retards de sa localisation. Pour rappel, il était sorti en 2007 au Japon. L'intérêt du jeu montrait pourtant une certaine originalité, focalisant son action sur l'exploration de la fameuse tour. Il faut liquider l'intégralité des monstres rôdant à chaque étage et y résoudre de sournoises énigmes afin de pouvoir gravir l'escalier suivant. Chaque étage est bardé d'épreuves et nécessite de coopérer avec les autres joueurs en ligne pour survivre suffisamment longtemps. Pour ce faire, vous aurez accès aux quatre classes de personnages que sont le guerrier, le druide, l'éclaireur et le mage. Les spécialisations restent profondément basiques et n'offrent que peu de liberté de skills. La personnalisation même de votre héros ne permet pas de s'adonner à toutes les excentricités. Comme tout free-to-play, *Tower of Druaga* a aussi sa boutique en ligne, pour acheter un peu d'équipement contre de vrais euros. L'escalade de la tour étant assez ardue, on imagine que passer à la boutique sera plus que nécessaire. Surtout qu'il s'agit de la principale activité dans ce MMO dépourvu d'à-côtés sympathiques et de loisirs secondaires. Quoi qu'il en soit, *Tower of Druaga* est à réserver aux fans de l'anime et de la série, uniquement. Les autres le trouveront probablement insipide tant visuellement que dans le challenge qu'il propose.

> Il faut liquider l'intégralité des monstres rôdant à chaque étage



Tower of Druaga n'est pas dénué d'un certain charme pour les amateurs de la série, mais il fera fuir les autres.

JEUX ONLINE
Incontournable pour les fans

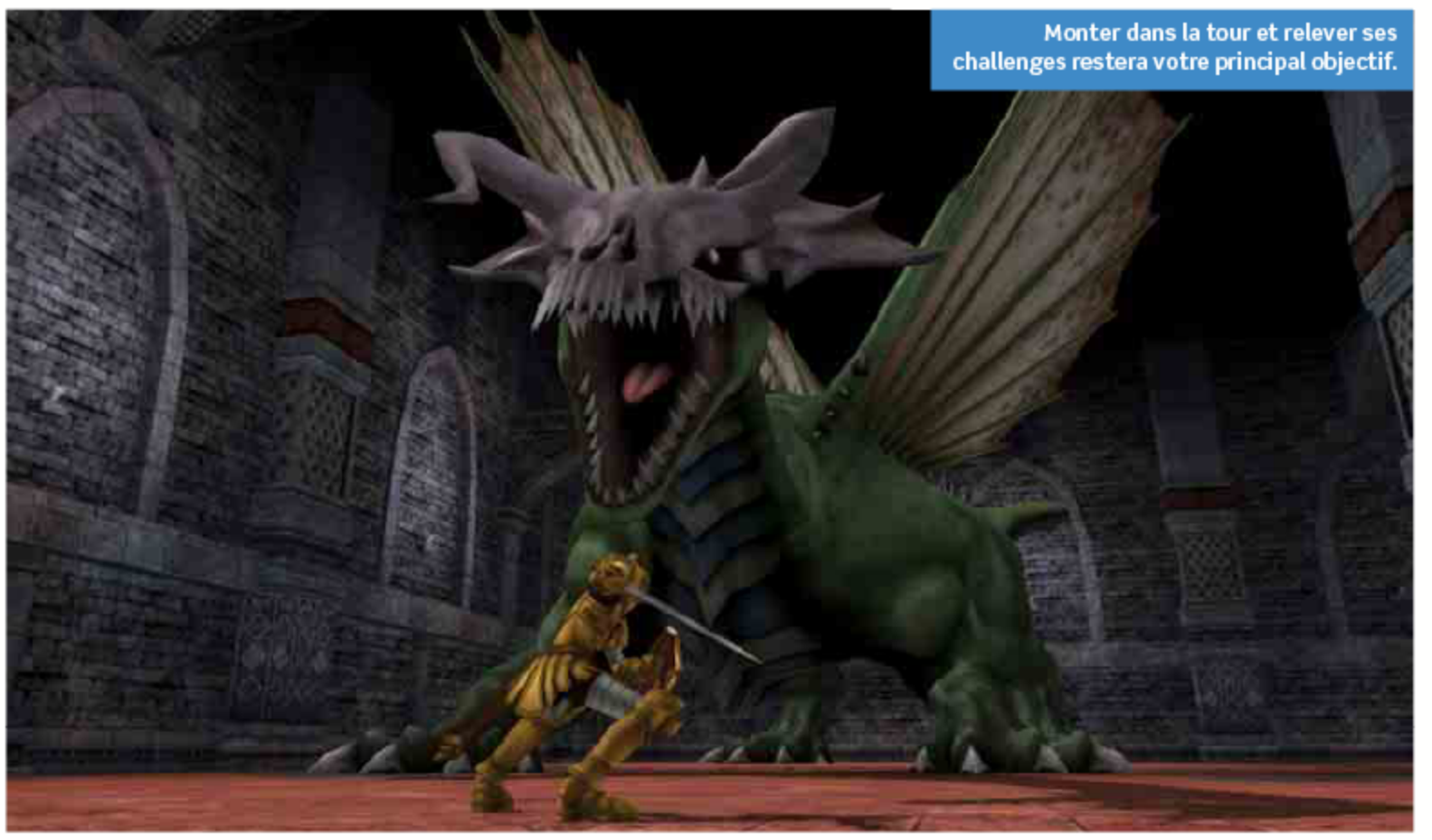
PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site: http://www.druaga.fr/Inscription
Éditeur: Index Multimedia
Développeur: Rosso Index
Langue: Français

Graphiquement et techniquement tout est dit en un screenshot : le titre a mal veilli.

La création du personnage n'est pas très riche mais permet de s'approprier un peu son héros.

Bien évidemment il y a tout de même de l'activité et des quêtes à accomplir en dehors de la tour.



Monter dans la tour et relever ses challenges restera votre principal objectif.

Release by winky©

Le plus dur sera peut-être de trouver neuf autres joueurs de votre niveau voulant jouer en même temps.

Des consommables sont disponibles pour requinquer vos héros en cours de route.

Détruisez au plus vite les installations adverses pour gagner la partie.

League of Legends

Plus fort que le DotA, le MOBA !

JEUX ONLINE
Tout pour le **Nexus !**

Il était une fois un mod de *WarCraft III* appelé *Defense of the Ancients: Allstars* ou *DotA* pour les intimes. Le concept de jeu laissait s'affronter les joueurs en équipe sur une carte créée pour l'occasion. L'idée relativement attrayante d'en faire un jeu complet suivit son cours et le développement de *League of Legends* fut lancé. On peut d'ailleurs retrouver quelques concepteurs de *DotA* dont Steve Feak alias Guinso aux manettes. Ainsi naquit *League of Legends*, une arène de bataille multijoueur en ligne à l'origine de cette nouvelle appellation qu'est le MOBA (multiplayer online battle arena), qui désigne ce genre de jeu. Vos premiers pas dans le soft consisteront donc à trouver d'autres joueurs pour rejoindre un match. Pas de panique, une option de matchmaking permet de dénicher des adversaires à votre niveau donc vous ne serez pas propulsé directement au milieu de guerriers aguerris en quête de chair fraîche. Vous devrez ensuite choisir le champion que vous souhaitez incarner parmi une liste de quarante personnages. Chaque héros a différentes particularités qui l'affilient à plusieurs catégories telles que le tank, le DPS distance, le DPS CaC, le soutien, etc. On peut au passage saluer l'effort des développeurs d'avoir créé des héros suffisamment différenciés pour éviter la redite facile. Ensuite, le principe de jeu est tout simple : il s'agit des affrontements purs et durs à 5 contre 5. Chacun dans l'équipe s'en tient au rôle qu'il a choisi et fonce dans le tas, en aidant tout de même ses coéquipiers lorsque le besoin s'en fait sentir. Au programme : destruction de bâtiments ennemis, annihilation des forces en présence et bien évidemment massacre en bonne et due forme des 5 joueurs du camp adverse. Bien que dans ce type de jeu, dont

La carte vous permet de voir d'un seul coup d'œil si votre team est en bonne posture ou non.

Release by winky©

l'essence même est de taper sur tout ce qui bouge, on ait souvent envie de penser uniquement à sa couenne, il faudra tout de même veiller à protéger les arrières de ses comparses pour espérer accéder à la victoire. Le but ultime étant d'aller voler le Nexus planqué dans la base des adversaires, cela ne se fera pas en jouant cavalier seul. Mais loin de se borner à proposer quelques rixes, *League Of Legends* est tout de même un peu plus complexe. Indépendamment du champion que vous faites combattre sur les différentes cartes, votre rôle est celui d'invocateur : vous invoquez et contrôlez votre champion lors des combats, mais vous disposez également de sorts. À chaque affrontement, vous gagnez des points d'expérience qui permettent d'étoffer les compétences de votre invocateur. Vous avez alors accès à de nouveaux talents et combattants au fil de votre progression. L'expérience engrangée permet de donner un peu de muscle à ses différents champions. Quatre types de runes octroient l'avantage de gonfler certaines de leurs capacités magiques, offensives ou défensives. Tout est consigné dans un livre de runes que l'on peut consulter avant le combat afin de choisir les caractéristiques de son champion et améliorer ses talents. L'invocateur possède lui aussi son propre arbre de talents pour personnaliser la maîtrise de ses différents pouvoirs. Sur votre profil, vous gardez une trace de vos victoires et de vos défaites, du nombre de Nexus récupérés ou encore de vos champions joués et du nombre de fois qu'ils ont été utilisés. Profil que vous pourrez consulter à loisir et qui vous aidera à garder un œil sur votre évolution. Mais être un invocateur surpuissant ne vous assure pas pour autant la victoire, puisque seuls deux sorts sont sélectionnables avant d'engager un combat, histoire de restreindre vos grands pouvoirs. De même, ces sorts sont bloqués pour un certain délai de réutilisation, ce qui n'est pas plus mal car ils permettent d'influer sur l'issue de la bataille, or une utilisation abusive viendrait biaiser l'affrontement. Sous ses airs d'arène de combat où tout et n'importe quoi serait possible, *League Of Legends* camoufle donc un système de progression complexe, où les néophytes, ou du moins ceux qui n'ont pas déjà tâté du *DotA*, pourront se sentir un tantinet perdus. Défouloir jamais lassant, disposant d'un système de talents à upgrader pour les fanas de calcul, le titre n'est peut-être pas vraiment parfait, mais il remplit bien son rôle de divertissement frénétique. Depuis peu, le MOBA a d'ailleurs lancé Dominion, un tout nouveau mode de jeu. Clairement axé sur des affrontements plus courts, allant à l'essentiel, cet add-on offre une action bien plus trépidante. Une nouvelle carte fait donc office de nouveau terrain de bataille : la Cicatrice de Cristal, un village de mineurs arborant de nouveaux graphismes. Les combats sont plus âpres, s'articulant autour d'un système de défense et de capture de zones. La victoire sera bien moins évidente et source probable d'échanges d'amabilités entre joueurs, comme il est de coutume dans ce genre de jeux. Cette extension est elle aussi entièrement gratuite, c'est assez rare pour être souligné.

Le principe de jeu est tout simple : des affrontements purs et durs à 5 contre 5

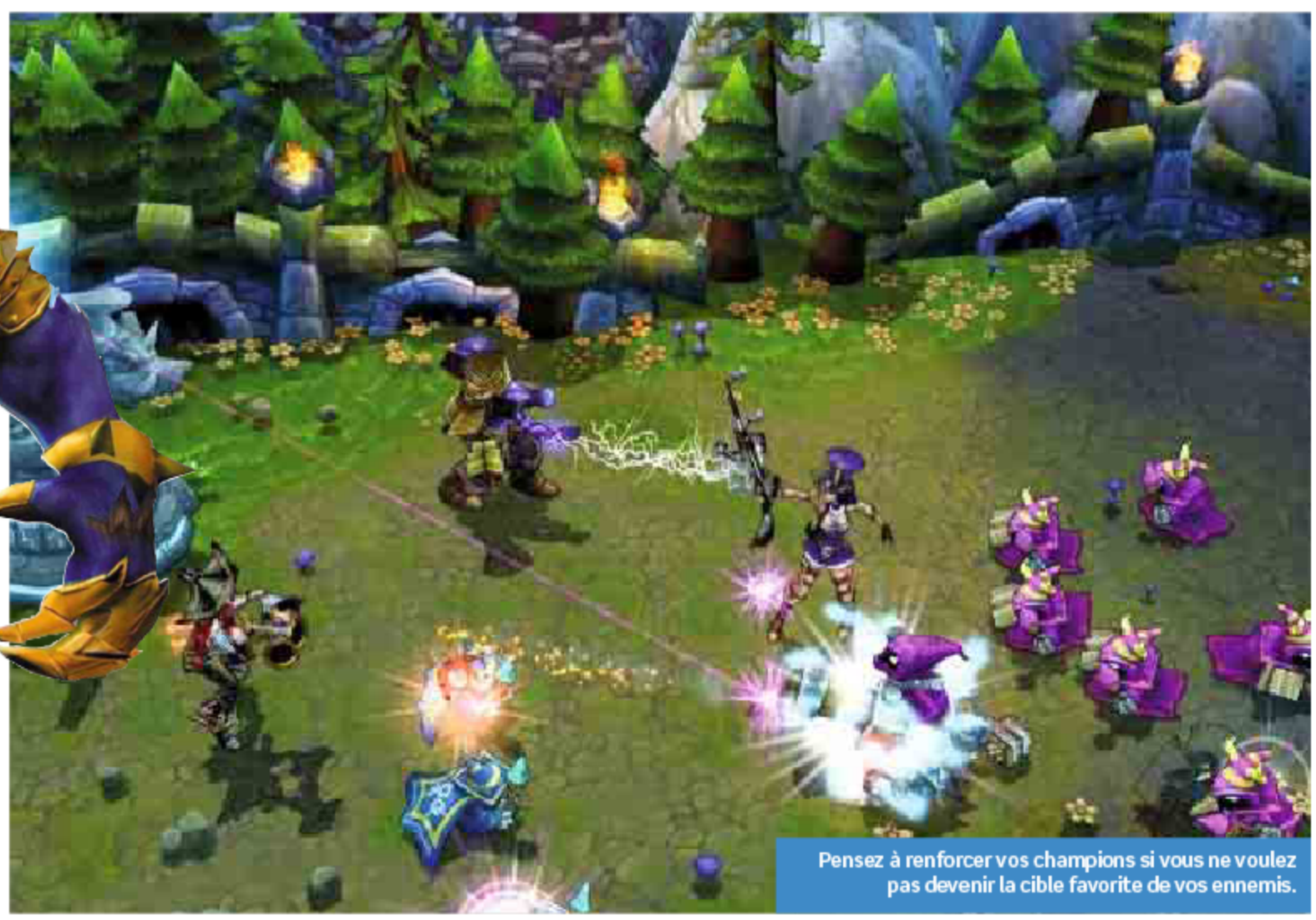
L'arbre de maîtrise vous permettra d'affiner vos talents d'invocateur.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://euw.leagueoflegends.com/fr
Éditeur : GOA
Développeur : Riot Games
Langue : français

Le style cartoonesque et délirant ferait presque oublier la férocité des combats.



Pensez à renforcer vos champions si vous ne voulez pas devenir la cible favorite de vos ennemis.

Release by winky©

Castle of Heroes

Gestion, stratégie et jeu de rôle.

Flash et un navigateur Web suffisent pour jouer à *Castle of Heroes*.

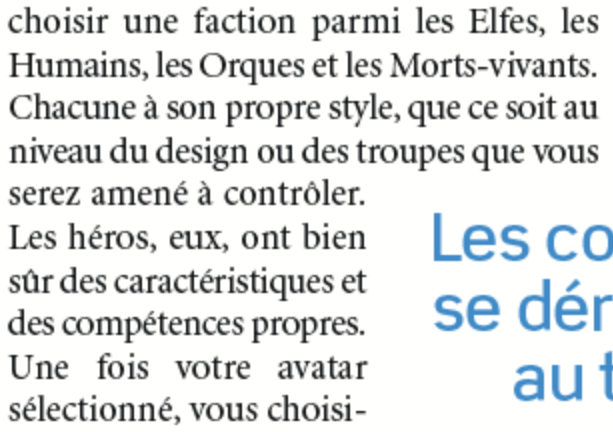
Le système de combat au tour par tour est intuitif.

JEUX ONLINE

Un jeu très populaire en Chine

Avec le jeu *Castle of Heroes*, votre navigateur Internet se transforme en une interface ludique ! Celle-ci permet de gérer son château. Mais avant de débuter l'aventure, vous allez devoir choisir une faction parmi les Elfes, les Humains, les Orques et les Morts-vivants. Chacune à son propre style, que ce soit au niveau du design ou des troupes que vous serez amené à contrôler. Les héros, eux, ont bien sûr des caractéristiques et des compétences propres. Une fois votre avatar sélectionné, vous choisirez votre destination sur une carte, comme c'est le cas dans la série des *Heroes of Might and Magic*. Vous pourrez alors engager des combats contre des créatures, participer à des quêtes ou collecter des ressources. Ces dernières sont au nombre de cinq (bois, minerai, or, souffre et cristal) et s'avèrent indispensables pour voir votre château prospérer. Notez qu'il est impossible d'en ramasser en quantité infinie, leur réapparition ne se faisant que toutes les heures. Avec tout ça, vous pourrez alors construire des bâtiments et recruter une armée de soldats. En votre qualité de novice, vous commencez uniquement avec un simple petit bastion en guise de forteresse. En achetant d'autres structures comme une caserne, puis en améliorant le tout, vous finirez par gagner en puissance et en notoriété. Vous pourrez ensuite partir à l'attaque des châteaux ennemis pour assouvir votre soif insatiable de conquête. Comme vous l'aurez compris, les combats dans *Castle of Heroes* vont se dérouler au tour par tour. Il faut donc déplacer ses troupes et utiliser les compétences de votre héros à bon escient. Sachez tout de même que vous aurez le choix de diriger votre personnage et ses troupes afin d'élaborer la stratégie que vous désirez. Il vous est également possible de laisser l'ordinateur gérer tout le combat pour vous. Dans tous les cas, les batailles sont chronométrées et ne dépassent pas un temps bien défini. Cette règle a pour objectif de conserver une fluidité dans le jeu et de rendre l'aspect multijoueurs beaucoup plus dynamique. En résumé, si vous aimez les titres à l'ambiance très médiévale et les combats au tour par tour, vous devriez y trouver votre compte.

Les combats se déroulent au tour par tour



Les héros apportent une dimension RPG dans un jeu qui mêle principalement stratégie et gestion.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://fr.heroes.gpotato.eu
Éditeur : gPotato Europe
Développeur : Suzhou Snail
Langue : anglais

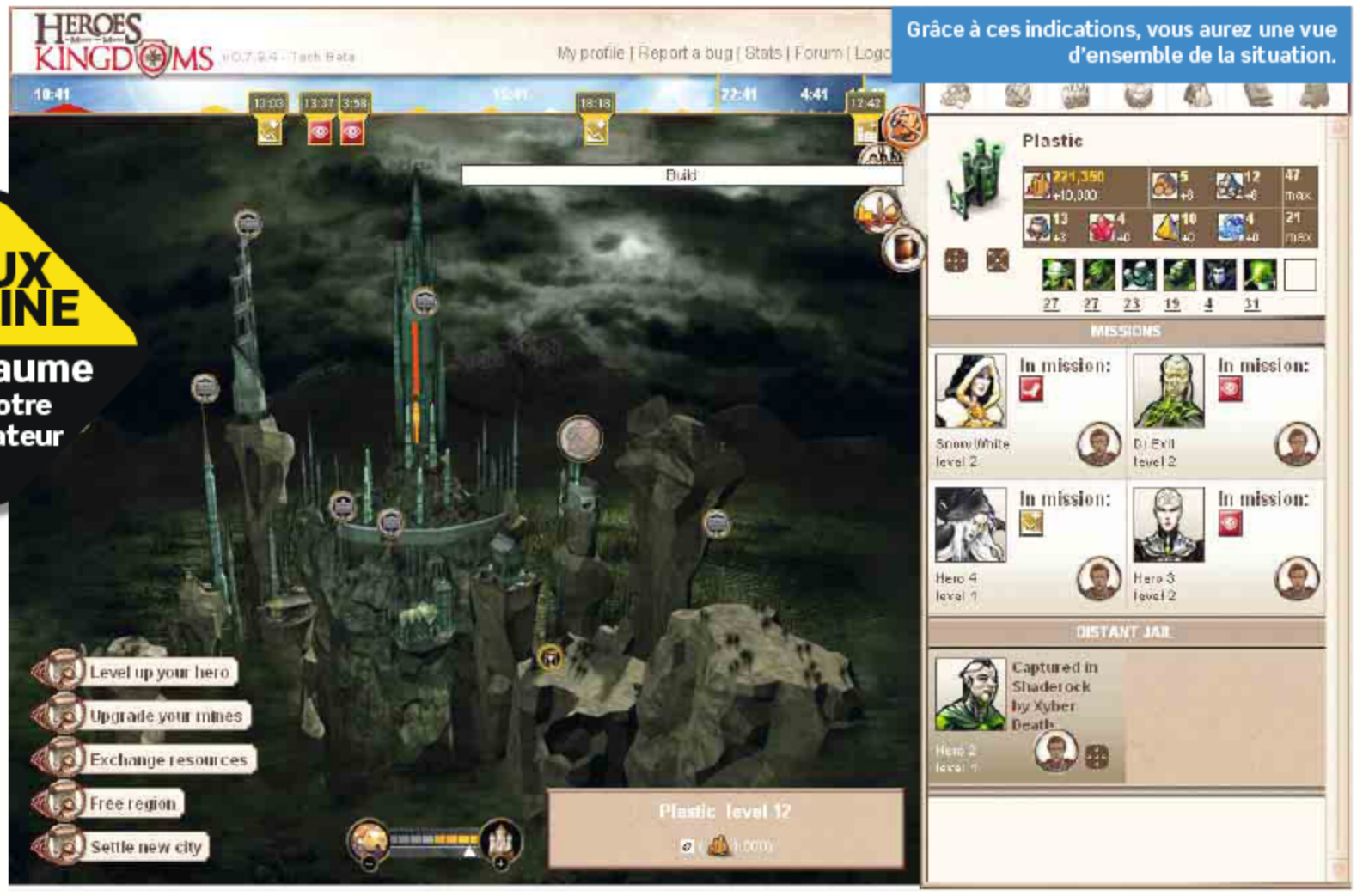
Release by winky©

Might & Magic Heroes Kingdoms

Des rois qui jouent la montre.

C'est l'une des grosses tendances du moment: le MMO s'incruste dans les navigateurs et n'a plus besoin d'être installé via un CD ou un long téléchargement. Si jusqu'à présent ce phénomène concernait surtout de petites productions indépendantes ou des free to play exotiques, voici que les gros éditeurs s'y mettent. Ainsi, Ubisoft se lance avec cette adaptation de *Heroes of Might & Magic*. S'inscrivant dans la continuité du cinquième volet de la série, cette version MMO reprend l'esthétique et bon nombre de mécanismes de son modèle. Ici aussi, vous dirigez un royaume constitué au départ d'une unique cité. Vous y achetez des bâtiments, des troupes et des héros qui vont partir à la conquête des alentours. Au fur et à mesure de votre expansion, vous gagnerez des ressources, des objets spéciaux et de nouvelles troupes toujours plus performantes. Mais, bien entendu, vous ne serez pas seul et devrez collaborer, ou affronter les autres joueurs. Évidemment, le format internet et surtout le navigateur induisent aussi quelques changements. Le plus flagrant, c'est l'abandon du temps réel: chaque action prend du temps, souvent plusieurs heures. Il faut donc planifier ses activités, ce qui finalement ne prend que quelques dizaines de minutes, mais plusieurs fois par jour. Ubi pensant à tout, il sera par contre impossible d'attaquer les autres joueurs pendant la nuit! Et en cas d'assaut massif, vous aurez le temps de voir venir les agresseurs! Pour le reste, c'est un jeu extrêmement riche, avec plusieurs niveaux de gameplay selon votre implication. Il est ainsi possible de jouer plutôt la conquête (en assimilant vos voisins), la richesse (en accumulant les ressources) ou l'honneur (en affrontant plus fort que vous). Le tout est de bien définir votre rôle car il est impossible de tout faire tout seul. Pour s'en sortir «à haut niveau» et avoir une chance de côtoyer les meilleurs, il faudra trouver des camarades pour fonder une alliance, l'équivalent d'une guilde. Chaque partie regroupe 3 000 joueurs et peut s'étendre sur près de six mois, à l'issue desquels votre performance vous donnera des avantages pour les parties suivantes. Le jeu vient tout juste de démarrer et rencontre déjà un bon succès. Pas étonnant, vu que vous pouvez y jouer au bureau! Sachez qu'il existe deux formules. La gratuite bride le nombre de héros et de villes que peut accueillir votre royaume. La payante augmente ces limites et confère quelques légers avantages.

JEUX ONLINE
Un royaume sur votre navigateur



Grâce à ces indications, vous aurez une vue d'ensemble de la situation.

Une partie peut regrouper 3 000 joueurs

Cette vue est idéale pour planifier vos actions.

Eh oui! Même avec un simple navigateur, un jeu peut être joli...

PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Site:** www.mightandmagic.com
- **Éditeur:** Ubisoft
- **Développeur:** Ubisoft
- **Langue:** anglais

Release by winky©

Canaan Online

Le MMORPG sur le ton familier.

Élu meilleur MMORPG pour navigateur en 2008, lorsqu'il est sorti en Chine, *Canaan Online* est depuis lors disponible chez nous, intégralement traduit en français. Il nous plonge dans l'univers de *Canaan*, un monde dans lequel les hommes se sont réfugiés après que le leur soit tombé en décrépitude. Seulement, cent ans plus tard, le retour vers les terres originelles est devenu une obsession pour la population. De nombreux aventuriers affluent alors de toutes les régions pour retrouver le portail qui les y mènera. Bien entendu, vous incarnez l'un d'eux. Mais avant de partir à l'aventure, vous allez devoir choisir votre classe, parmi les quatre disponibles : Guerrier, Mage, Prêtre ou Archer. Tout au long de votre quête, vous serez accompagné d'un familier, un animal de compagnie qui combattra à vos côtés. Et si le premier d'entre eux vous est attribué arbitrairement, vous pourrez par la suite en capturer d'autres et les élever pour en faire de redoutables combattants. Cela confère au jeu un petit aspect « Collection game », type *Pokémon*, mêlé à des mécaniques de RPG plus traditionnelles. Vous pouvez acheter une pléthore d'armes et de pièces d'équipement, voire même en forger de nouvelles grâce aux ressources que vous ne manquerez pas de collecter. Quant aux combats, ils se déroulent au tour par tour, avec la possibilité pour le joueur d'agir manuellement (cibler l'adversaire, utiliser objets, compétences ou pièges, etc.) ou de laisser le soft s'en charger automatiquement. Pour le reste, on retrouve tous les fondamentaux inhérents au genre, comme le PvP, la création de guildes, la vente d'objets ou même la possibilité de se marier (ou de divorcer)… Et bien entendu la vente d'une multitude d'objets en microtransaction pour ceux qui dégainent leur carte bleue plus vite qu'ils ne décochent des flèches. Le tout est baigné dans un univers graphique japonisant, mignon tout plein, sans la moindre goutte de sang ou l'abondance de monstres peu ragoûtants. Cela confère au jeu une grande accessibilité, qui séduira plus particulièrement les joueurs casual et les plus jeunes d'entre vous.

Avec sa 3D isométrique et son look manga, le jeu dispose d'un potentiel de séduction énorme.

Capturez des familiers et élevez-les pour combattre à vos côtés.

JEUX ONLINE
Un titre qui séduira les joueurs de tous âges

Vous pouvez combattre automatiquement ou choisir manuellement les différentes actions à mener.

En cliquant sur les coordonnées de votre objectif de quête, le héros partira vers ce dernier.

Récolter les ressources est essentiel pour avoir matière à forger de nouvelles armes et armures.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : fr.canaan.gpotato.eu
Éditeur : Gala Networks
Développeur : XPEC Entertainment
Langue : français

Release by winky©

Terra Militaris

Un *Age of* en pire ?

La carte du monde permet de voir l'avancement de vos voisins ou de purger des antres de bêtes sauvages.

Les combats se déroulent en temps réel, avec utilisation de potions et de diverses compétences spéciales.

Sorti fin 2010 en Europe, *Terra Militaris* est un jeu de gestion-stratégie en Free 2 Play, marchant sur les traces des *Age of Empire* et autres jeux du genre. Vous devez y développer votre empire à travers différentes ères, depuis l'âge primitif jusqu'à l'ère impériale. Mais avant tout, vous devez vous rallier à l'une des quatre civilisations proposées : Rome, l'Égypte, la Perse ou la Chine. Chacune de ces grandes nations est définie par un style graphique et des unités qui lui sont propres, mais aussi par des capacités uniques, comme une vitalité accrue pour les soldats ou une édification des bâtiments plus rapide. Plongé au cœur d'un monde persistant, sur des serveurs qui peuvent accueillir plusieurs milliers de joueurs, tous les moyens sont bons pour faire prospérer votre cité. La voie militaire est bien sûr la plus évidente, mais il est également possible de progresser par le biais de la diplomatie et du commerce, ou encore en étendant l'influence de votre religion. Vous avez donc le choix des armes et toute une batterie de vaillants héros à votre disposition, à commencer par votre avatar, et de nombreux autres à venir recruter dans la taverne du coin. Chacun d'entre eux possède ses propres capacités évolutives. Il peut être équipé de diverses armes, armures et potions, et se voit assigner un nombre défini de soldats. Car c'est à ces héros qu'est confiée la lourde tâche d'explorer le monde, annihilant les colonies de bêtes sauvages qui rôdent autour de votre cité, pillant ou collectant les taxes dans les villes avoisinantes. Les combats se déroulent en temps réel, à la manière d'un RTS, et peuvent être exécutés automatiquement pour ceux qui ne souhaitent pas vraiment y prendre part.

JEUX ONLINE
Un Age of Empire online et gratuit

L'évolution est soumise à certaines conditions, comme la renommée de votre cité et le niveau du héros.

Il vous est aussi possible d'affronter d'autres joueurs en arène, dans le but de remporter objets et expérience, ou d'accroître sûrement votre réputation. *Terra Militaris* est donc un titre particulièrement complet, qui plus est pour un jeu navigateur gratuit. Les aficionados de gestion et de stratégie y trouveront leur compte, d'autant que le jeu est baigné dans une ambiance musicale agréable et offre de plus des graphismes très soignés.

Prospérez par la voie militaire, commerciale ou religieuse

C'est au Palais impérial que vous seront ordonnés vos principaux objectifs à chaque nouvelle ère.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://fr.terra-militaris.gpotato.eu
Éditeur : gPotato Europe
Développeur : Suzhou Snail
Langue : français

Release by winky©

Les récompenses des quêtes sont très diverses et valent souvent la peine qu'on se donne à les accomplir.

Age of Empires Online

Bâtisseur d'empires en série

JEUX ONLINE
Course à la gloire

On aurait pu croire la saga *Age of Empires* terminée à la fermeture d'Ensemble Studios en 2009. Mais en 2010, un curieux *Projet Spartan* apparaît sur le planning de Robot Entertainment. Repris ensuite par les développeurs de Gas Powered Games, le jeu de stratégie fait fièrement honneur à ses origines en se baptisant *Age Of Empires Online*. Mais diverses manipulations ont tout de même quelque peu transformé le produit initial. Exit les environnements réalistes et le sérieux de mise pour une narration historique, place à un design cartoonesque très coloré. La pâte de Chris Taylor, créateur de *Total Annihilation* et *Dungeon Siege*, entre autres, parmi les têtes pensantes du projet se fait également sentir. Il voit toujours en grand, voire en démesurément grand, et *Age Of Empires Online* que l'on peut croire restreint de prime abord révèle une profondeur de jeu assez conséquente. Pour ceux qui connaissent la série, le principe reste le même. Vous choisissez une civilisation et vous la faites évoluer pour traverser les âges. Au programme : collecte de matières premières, transactions, construction de bâtiments, rassemblement d'une armée, puis conquêtes. Le tout se fait de la façon la plus aisée qui soit, le gameplay étant accessible même aux néophytes. Mais que les acharnés se rassurent, car si le niveau de difficulté est limité au début, le jeu propose toutefois de sérieux challenges permettant de se familiariser rapidement avec les commandes. On apprécie de voir son peon partir à la cueillette de baies avec la plus totale nonchalance. On se projette alors en 1997 en se remémorant ses premiers émois sur la campagne égyptienne. Quelques musiques viennent d'ailleurs titiller la fibre nostalgique des aficionados de la saga. Les menus sont clairs et concis. *Age Of Empires Online* ne s'adresse pas à une

Le jeu en coopération est bien pensé et très agréable, surtout quand on joue avec un ami.

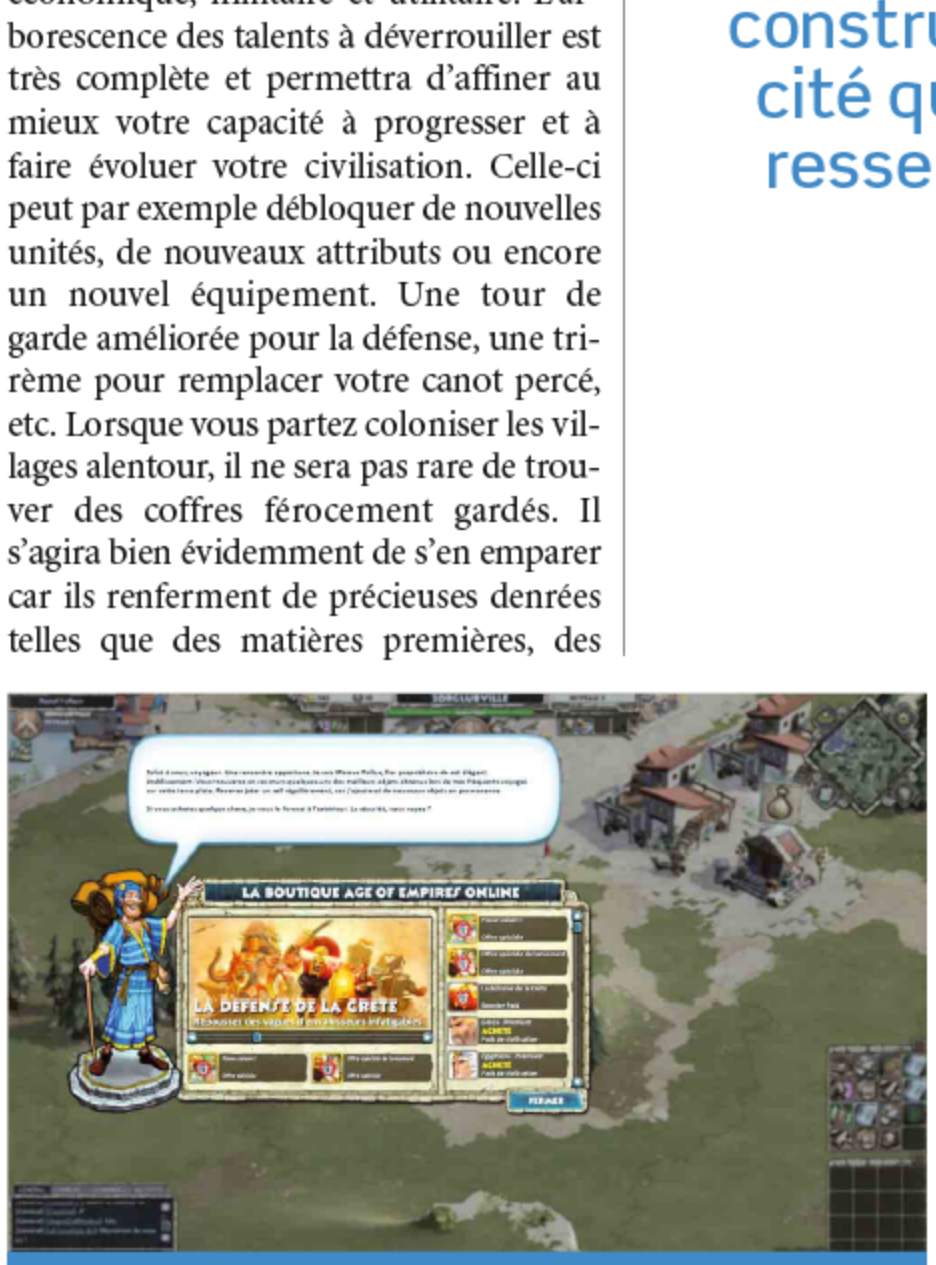
Release by winky©

Raser le camp du voisin apporte toujours autant de jouissance primaire.

Loin de nuire à l'esprit de la série, le style cartoonesque le rend au contraire plus convivial.

élite de joueurs pros de STR qui bâtissent une civilisation en 5 minutes et nettoient les cartes en 15. La prise en main est immédiate et l'interface s'affiche sans chichi. Le néophyte y trouvera un amusement immédiat sans être rebuté par un trop grand nombre d'activités à surveiller. Le jeu laisse également le choix de partir accomplir des quêtes en solo ou en coopération. À noter que des quêtes journalières pourront se répéter afin d'étoffer son royaume. Exploration sera votre premier mot d'ordre. Viendront se greffer différentes quêtes pour pimenter des cartes générées aléatoirement à chaque fois que vous les chargerez. Mission d'escorte, défendre un village ou encore raser le campement d'un envahisseur, vous n'aurez jamais le temps de vous ennuyer. L'expérience engrangée lors de ces excursions sera judicieusement dépensée dans un arbre des technologies comprenant trois branches: économique, militaire et utilitaire. L'arborescence des talents à déverrouiller est très complète et permettra d'affiner au mieux votre capacité à progresser et à faire évoluer votre civilisation. Celle-ci peut par exemple débloquer de nouvelles unités, de nouveaux attributs ou encore un nouvel équipement. Une tour de garde améliorée pour la défense, une trirème pour remplacer votre canot percé, etc. Lorsque vous partez coloniser les villages alentour, il ne sera pas rare de trouver des coffres férocement gardés. Il s'agira bien évidemment de s'en emparer car ils renferment de précieuses denrées telles que des matières premières, des richesses, des schémas de construction, etc. D'autant que ces items seront bien utiles pour édifier votre cité. Quand vous entrez dans le jeu, vous apparaissez dans une capitale qui vous appartient. À vous de la bâtir à votre guise et d'y apporter les modifications nécessaires. Les matières premières que vous dénichez servent à upgrader les bâtiments. Plusieurs choix s'ouvrent à vous et les statistiques que vous améliorez se répercutent directement sur votre façon de jouer. Pour résumer, vous devez construire une cité qui vous ressemble et qui corresponde parfaitement à votre façon d'appréhender le jeu. Certains bâtiments seront d'ailleurs d'une utilité capitale, à l'image du pavillon d'études ouvrant sur un système d'artisanat. Deux spécialités seront à choisir dans une liste de sept. Lors de vos errances dans la plaine, il sera courant de tomber sur des plans d'artisanat que vous pourrez alors crafter. Par ailleurs, dès que vous vous déconnectez du jeu, vos peons prennent le relai et s'appliquent à produire la matière première qui vous fait souvent défaut. En revanche, qui dit free-to-play dit aussi contrainte imposée. Au départ, peu de civilisations sont accessibles et les autres sont payantes. Pour renforcer votre peuple et votre capitale, vous aurez également besoin de packs vendus dans la boutique payante. Cela peut alors créer un déséquilibre des forces entre les joueurs qui ne dépensent pas un euro et ceux qui au contraire investissent. On pourra aussi reprocher le prix des packs, car si l'on veut tout acheter pour explorer le jeu dans son ensemble, on atteint vite des sommes faramineuses. Au début, le jeu propose cependant un terrain d'amusement suffisamment vaste pour ne pas provoquer un tollé.

> Vous devez construire une cité qui vous ressemble...



La boutique en ligne propose de récupérer de nouveaux packs de quêtes et de civilisations.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site: http://ageofempiresonline.com/
Éditeur: Microsoft Game Studios
Développeur: Gas Powered Games
Langue: français

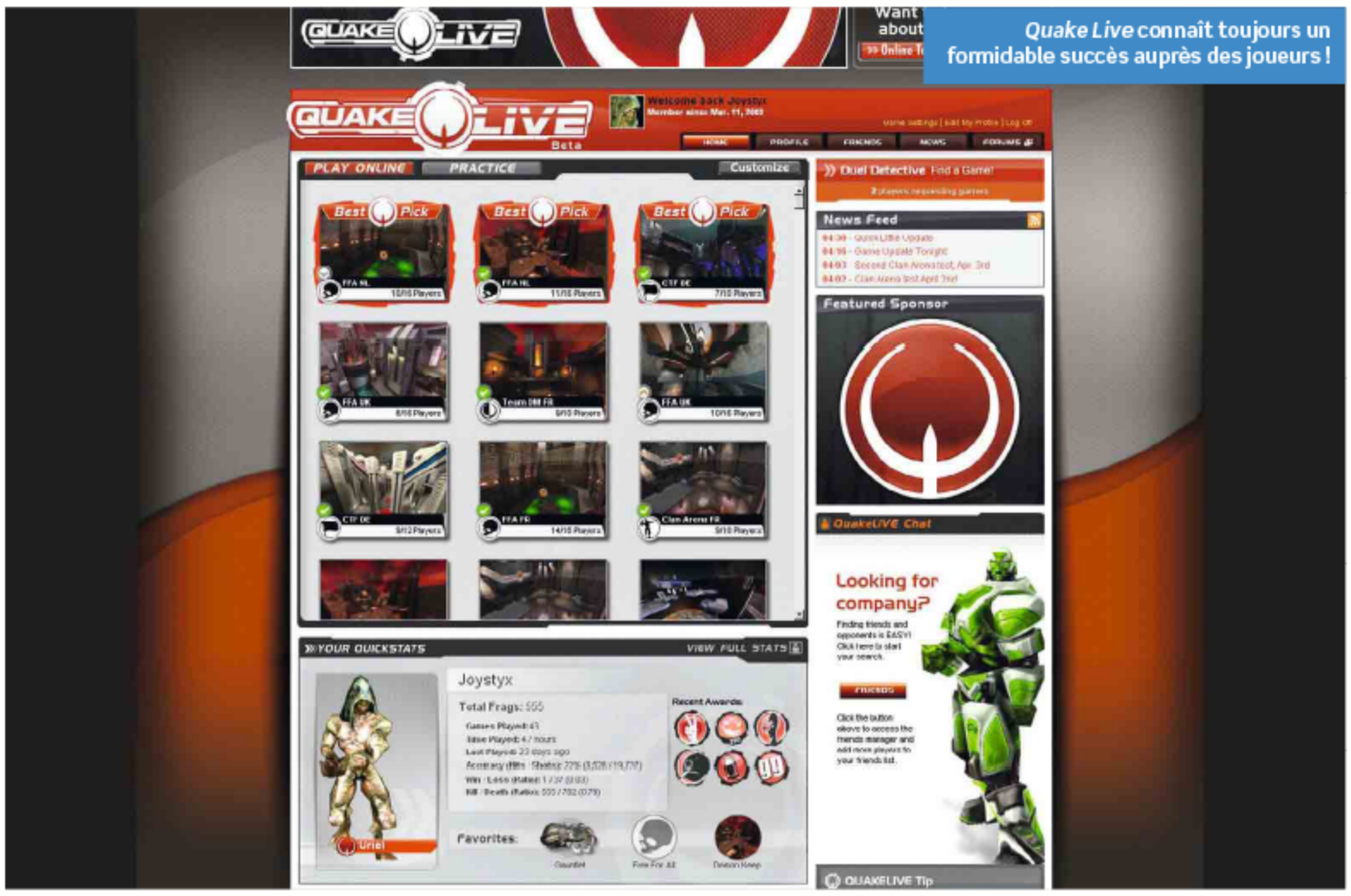
L'arbre des technologies permet d'affiner sa stratégie et d'obtenir la ville parfaite.

Comme souvent, le PvP risque d'être assez ardu contre les joueurs expérimentés.

Release by winky©

Quake Live

Le meilleur FPS multijoueur se fait une cure de Botox et d'amaigrissement.



Quake Live connaît toujours un formidable succès auprès des joueurs !

Ne cherchez pas ailleurs : rien ni personne n'arrive à la cheville de *Quake Live* dans le domaine des FPS, que ça soit sur browser ou en jeu traditionnel… Dix ans après sa sortie, *Quake III* est toujours présent dans les mémoires et n'a pas vraiment pris sa retraite, loin de là. Rien d'étonnant donc, que le jour de son lancement, *Quake Live* ait enregistré 110 000 comptes en moins de six heures. Aujourd'hui, le nombre de joueurs estimé s'élève à 600 000 ! Pensé pour apporter au joueur un maximum de plaisir en quelques minutes, il suffit d'un navigateur Internet compatible (Firefox ou Internet Explorer) pour pouvoir y jouer. L'inscription est rapide : d'abord saisie du nom et du pseudo in-game, et ensuite téléchargement d'un petit plug-in magique pendant que vous disputez une partie contre un bot pour déterminer votre niveau. Id reste discret sur le contenu de ce plug-in qui permet de retrouver un *Quake III* de très haut vol, encore plus fluide et plus joli qu'avant. La fluidité de l'animation doit certes beaucoup à la puissance de nos ordinateurs actuels, mais cela ne suffit pas à expliquer la réactivité du Netcode : le ping s'avère très bas pour la plupart des utilisateurs et, à ce jour, nous n'avons pas encore pu constater de ralentissements ou de déplacements « bizarres » des joueurs, même dans des parties à seize. De plus, Id ne blague pas avec la tricherie et inclut un module Punkbuster très pointilleux dans son plug-in. Les serveurs officiels permettent de mesurer son skill dans de bonnes conditions face à des joueurs de toute l'Europe, et le classement par niveau permet de trouver des adversaires adéquats, juste histoire de ne pas s'ennuyer. Et avec plus de 600 000 joueurs, vous trouverez vite des camarades de jeu. Dans ses fondamentaux, le jeu ne change pas, proposant toujours des déplacements et des tirs extrêmement précis, mis en valeur pas un arsenal très performant. Il n'y a ni fonctionnalités, ni armes nouvelles, mais vous aurez le plaisir de découvrir des cartes supplémentaires réussies, dans lesquelles vous pourrez pratiquer l'un des cinq modes de jeu FFA (Free for all), CTF (Capture the flag), Team Death Match, Duel, Instagib et Clan Arena). Sur le site, vous consulterez vos stats, remplirez votre liste d'amis et défierez d'autres « quakers » en duel en quelques clics. Aujourd'hui 100% gratuit si vous le désirez. En revanche, si vous vous investissez à temps plein, Id Software propose un abonnement Premium et un « Pro ». Sans entrer dans le détail, sachez que vous aurez accès à plus d'options de customisation, à des cartes exclusives, de nouvelles options de clan.

Rien ni personne ne lui arrive à la cheville

Patience ! Avec plus de 600 000 joueurs, vous trouverez vite des camarades de jeu !

PCJEUX À RETENIR

INFOS

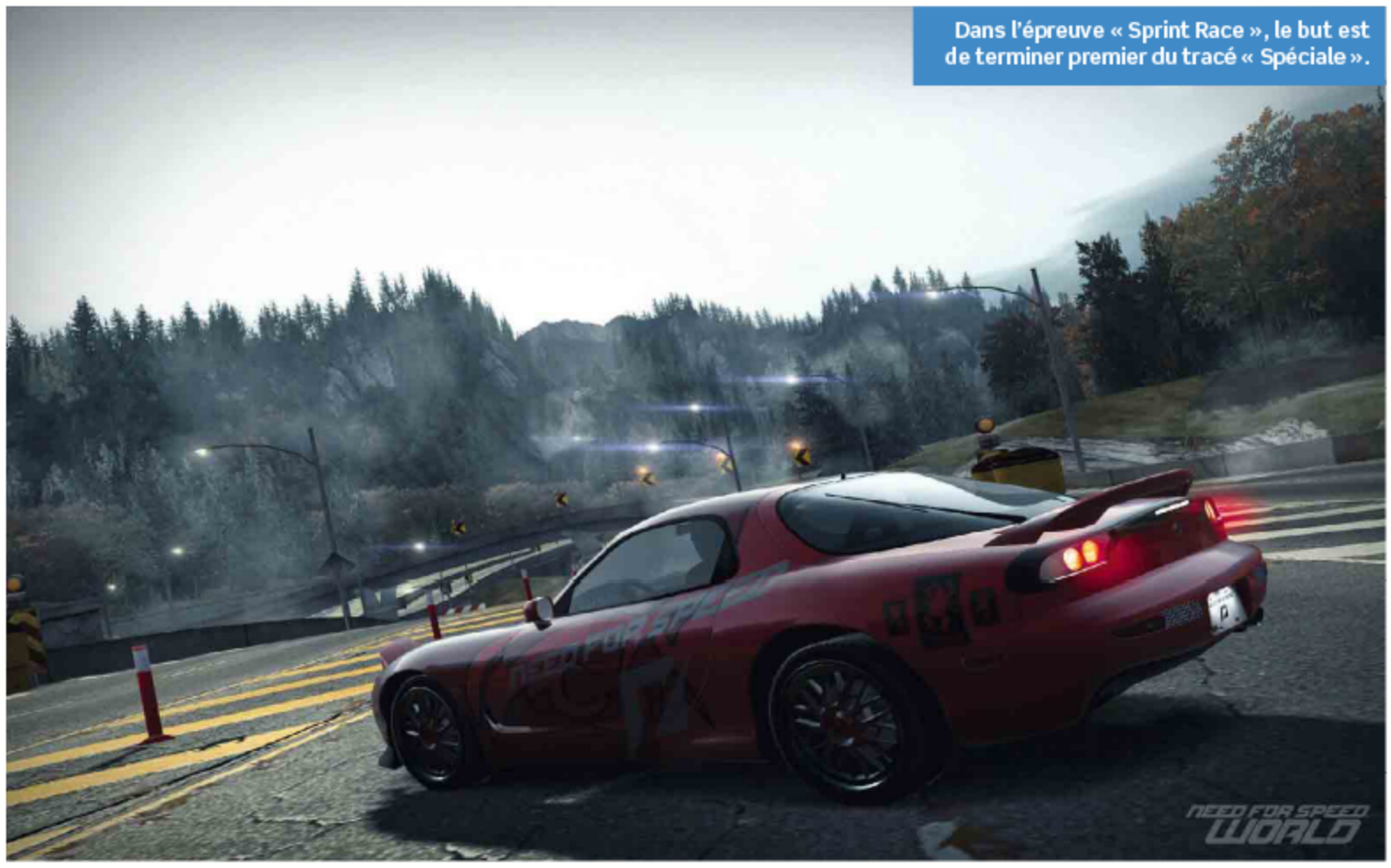
Site : www.quakelive.com
Éditeur : id Software
Développeur : id Software
Langue : anglais

Release by winky©

Need For Speed World

À fond les manettes.

Vous connaissez forcément la série des *Need For Speed*. Résolument axés sur le plaisir de la conduite et l'ivresse procurée par la vitesse, ces jeux de courses ont conquis des millions de joueurs à travers le monde. Et si chaque année, un épisode payant arrive sur votre PC, Electronic Arts, son éditeur, a décidé de vous proposer un jeu en ligne entièrement gratuit. Intitulé *Need For Speed World*, le titre reprend à son compte les éléments du succès de la franchise, à savoir de superbes voitures toutes plus rapides les unes que les autres, des tracés endiablés où vos talents de pilote seront mis à rude épreuve, la possibilité de modifier l'apparence de vos véhicules et, bien évidemment, des courses poursuites effrénées avec les forces de police. Pour autant, *Need For Speed World* n'est pas qu'une simple réédition gratuite et en ligne d'un précédent volet, mais propose réellement une toute nouvelle expérience de jeu. Après vous être enregistré sur le site du jeu, et avoir choisi votre premier véhicule, vous pourrez commencer votre toute nouvelle carrière. Afin de progresser dans le classement des meilleurs pilotes mondiaux, différents types d'épreuves vous sont proposés. Les premières s'apparentent à des courses sur circuit. Le tracé y est fixé à l'avance et le but est de finir premier à l'issue d'un nombre de tour prédéfini. Quant aux secondes épreuves, il s'agit à l'inverse de « Sprint Race » où il faudra finir premier sur un tracé de type « Spécial » où la vitesse sera la plus grande des qualités. Dans tous les cas, heureusement, vous pourrez utiliser différents bonus, soit pour ralentir vos adversaires, soit pour, au contraire, améliorer les performances de votre monture. Vous aurez deux méthodes pour les récupérer. La première, la plus évidente, est de gagner des courses. À chaque victoire, vous vous verrez attribuer une carte bonus que vous pourrez utiliser lors de vos prochaines courses. La seconde consiste à convertir les points acquis au fil de votre périple en carte bonus. Ainsi, même si vous n'êtes pas le pilote le plus émérite, vous aurez des chances de vous imposer. Ces bonus ne s'appliquent pas qu'aux courses, mais aussi à d'autres sections du jeu. Certains vous protégeront des forces de police qui tenteront de vous arrêter dans votre progression au classement, d'autres faciliteront votre exploration de l'univers gigantesque du jeu. Les derniers vous permettront d'améliorer les caractéristiques de votre bolide. Autant dire qu'il y a fort à faire et que *Need For Speed World* a tout ce qu'il faut pour vous garder scotché devant votre écran.



Dans l'épreuve « Sprint Race », le but est de terminer premier du tracé « Spéciale ».

Une toute nouvelle expérience de jeu

Tous les bolides sont modélisés à partir de voitures disponibles dans le commerce.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://world.needforspeed.com/
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Black Box
Langue : anglais

Release by winky©

Allods propose assez régulièrement des patches et des extensions, comme ici avec *Rise of Gorluxor*, mise à jour gratuite qui a vu le jour en octobre 2010.

Allods Online

Partez pour un voyage périlleux dans l'Astral.

JEUX ONLINE

Passez à l'abordage en endossant le rôle de pirate

Pour les nostalgiques des années 90, sachez qu'*Allods Online* est en fait le quatrième volet de la série *Rage of the Mages*. L'action d'*Allods Online* se déroule au cœur d'un univers fantastique nommé l'Astral. Ce lieu un peu fumeux ressemble à des nuages colorés et vivants. Cette « substance » évolue autour d'îles et de planètes, un monde qui semble s'étendre à l'infini. Jadis, une planète nommée Samaut se trouvait au sein de l'Astral, la vie a pu s'y développer jusqu'à ce que l'anéantissement de cet astre survienne. Brisée en des milliers de morceaux, toutes les parties de Samaut furent appelées Allods par les habitants qui se sont installés sur ces différentes îles pour survivre. Une nouvelle ère de conquête et d'exploration est arrivée avec la découverte de la navigation astrale entre les Allods. Que ce soit pour le commerce ou pour régler un conflit, la vie n'aura plus jamais la saveur paisible d'autrefois. Et vous, en tant que joueur, vous devrez prendre part à cette aventure en choisissant votre camp parmi deux factions : la Ligue et l'Empire. Chacune d'entre elles est peuplée de trois races différentes : l'Empire est le repère des Orcs, des Arisens et des Xadaganiens ; quant à la Ligue, elle abrite les Kanians, les Elfes et les Gibberlings. Chacune des deux factions dispose d'un panel de huit classes spécifiques allant du Paladin au Mage en passant par l'Invocateur. À vous de faire judicieusement votre choix en fonction de la race choisie, car elles ne proposer ponibles de guéris les Elfes le reste, l'éradica d'armes aurez pc votre équ runes qu asses dis- n'y a pas t comme ers. Pour voué à echerche es. Vous méliorer stème de fficacité.

Pour en venir à bout, certaines créatures doivent être affrontées en groupe... sous peine de vous retrouver six pieds sous l'Astral !

Release by winky©

Votre navire sert de domicile volant et permet aux joueurs d'y vadrouiller en toute tranquillité.

Les batailles en navire procurent un plaisir intense, mais il faut s'armer de patience avant d'y participer, elles ne sont disponibles qu'une fois arrivé à un haut niveau.

Ce qui n'est pas un luxe compte tenu des nombreux dangers qui vous attendent. Car *Allods Online* propose de combattre en groupe ou en raid dans des donjons, des châteaux et des temples. Cela permet de profiter de la découverte de ce monde aux côtés de compagnons d'armes. Pour faciliter les choses, vous pouvez vous regrouper sous la même bannière de guilde, qui offre une interface facilitant les parties en coopération. Et sachez qu'outre ces aventures très terre à terre, vous aurez aussi l'occasion de construire un navire volant capable de vous faire voyager dans l'Astral à la découverte de nouveaux périples. Sur le pont, chacun aura son rôle : navigateur, ingénieur en charge des équipes gobelines ou encore canonnier. Non content de tuer de viles créatures contrôlées pas l'ordinateur, vous pouvez alors passer à l'abordage et attaquer un navire ennemi afin de le piller. Et si le cœur vous en dit, vous pouvez donc endosser le rôle de pirates. Prenez garde, tout de même, à ne pas vous mettre trop de joueurs à dos, sous peine d'être chassé et attaqué à votre tour. Un classement PvP est d'ailleurs mis à la disposition des joueurs dans le simple but de les motiver à croiser le fer. Mais sachez que votre navire ne sert pas uniquement pour la guerre, il fait aussi office de domicile volant. Notez également que les batailles navales et les actes de pirateries ne seront pas vos seuls soucis, puisque des démons astraux rôdent, et ce ne sont pas vraiment des enfants de chœur. Vous devrez être particulièrement prudent en les affrontant, car ils ne vous feront aucun cadeau. Histoire de vous poser un peu entre deux guerres, vous pouvez profiter de votre temps libre pour exploiter vos talents d'artisan afin de créer des objets uniques. Mais sinon, la chose la plus distrayante reste de participer à des matches de Goblinoball. Ici, l'objectif pour les deux équipes est de s'emparer d'un ballon et de marquer des buts, tout en sachant que le ballon n'est autre qu'un gobelin vivant, dont le contrôle est imprévisible. Comme vous le remarquerez, *Allods Online* est un MMORPG gratuit au contenu varié, et avec un background particulièrement riche. Plusieurs chapitres peuvent d'ailleurs être consultés sur le site officiel, pour les amateurs d'histoire. Les autres peuvent se plonger dès maintenant dans l'aventure !

Participez à des matchs de Goblinoball

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://fr.allods.gpotato.eu/
Éditeur : Gala Networks Europe
Développeur : Astrum Nival
Langue : français

Basher des monstres reste le moyen le plus rapide de prendre des points d'expérience, en accomplissant des quêtes à côté... naturellement.

Release by winky©

Dofus

Du MMO bien de chez nous.

C'est l'histoire d'un petit jeu devenu grand. Sur Internet, en 2004 sort *Dofus*, créé par les petits Français d'Ankama. Un MMORPG fort original, aux graphismes chatoyants et à l'humour omniprésent, qui séduit très vite un grand nombre de joueurs. On laisse alors de côté AdobeFlash pour passer sur AdobeAir et ainsi sortir en 2009 la version 2.0. Ajouts de serveurs, connexions en grand nombre, plus de quêtes, de monstres, des métiers, des mises à jour fréquentes et des événements saisonniers… *Dofus* n'en finit plus de s'étoffer au fil des ans. Voici pour la petite histoire. Pour la grande, on plonge dans un royaume médiéval fantastique, à la recherche des œufs magiques du dragon Bolgrot. Une fois son personnage créé, on peut choisir parmi quatorze classes, chacune dépendant d'une divinité qui influera sur votre héros. Les métiers restent classiques et comprennent la récolte (bûcheron, mineur, etc.) et le craft à proprement parler (forgeron, bijoutier, boucher, etc.). Les combats se font au tour par tour, système que l'on peut trouver archaïque, mais qui laisse le temps de réfléchir et d'éviter les erreurs. Un avantage certain puisque des challenges aléatoires font leur apparition au début des combats, permettant d'engranger un plus grand nombre de points d'expérience si l'on en sort victorieux. *Dofus* met évidemment en exergue le partage entre joueurs, tant il est plus aisé de lutter contre la vilénie qui souille la lande soutenu par de valeureux compagnons. Mais il est aussi possible de devenir une sorte de PNJ, même déconnecté et de mettre en vente à qui veut bien l'acheter le contenu de vos sacs, un astucieux moyen de faire du profit avec le fruit de ses combats. Bien entendu, le but reste le même que dans n'importe quel MMO, c'est-à-dire atteindre le niveau 200 et devenir le plus puissant, le mieux habillé et le plus riche. *Dofus* est un jeu à abonnement mais il reste accessible aux non-abonnés par un système de zones fermées. On peut accéder gratuitement à quelques lieux restreints et ainsi apprécier la complexité du jeu avant de se décider à lâcher quelques deniers pour parcourir le royaume dans son ensemble. Ankama sait en tout cas maintenir l'intérêt du joueur en proposant régulièrement l'accès à des îles inédites cachant d'alléchants trésors. Ces événements sont saisonniers et ne durent en général que quelques mois, à l'instar de Pâques ou Halloween dans *WoW*. *Dofus* reste un incontournable sachant distiller un charme que nul autre n'a réussi à reproduire.

> *Dofus* met évidemment en exergue le partage entre joueurs

La refonte graphique entre les versions est appréciable et ajoute encore au charme du jeu.

Les îles thématiques offrent de nouvelles occupations temporaires.

Avec toutes les activités qui vous incombent, vous n'aurez pas le loisir de vous ennuyer.

Ne jetez rien de votre inventaire, cela pourrait intéresser un joueur désireux de vous l'acheter.

Les combats au tour par tour insufflent un peu plus de stratégie que le simple bourrinage.

Le jeu compte pas moins de 50 donjons à dépouiller de leurs trésors.

JEUX ONLINE
À la recherche des œufs mystiques

PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Site :** http://www.dofus.com/fr
- **Éditeur :** Ankama Studio
- **Développeur :** Ankama Studio
- **Langue :** français

Release by winky©

Wakfu

Plus qu'un combattant, un citoyen !

Récolte et craft. L'artisanat reste sensiblement dans la lignée de celui de *Dofus*.

Avec la dernière mise à jour, la race des Pandawas est désormais jouable.

Les lois, les membres de clans qui régissent les zones, l'écosystème : tout votre environnement est vivant et influe sur votre aventure.

JEUX ONLINE
Guerrier, écolo et gouverneur !

Non content du succès incontestable de *Dofus*, Ankama se lance dans un projet encore plus ambitieux avec *Wakfu* . Ancré dans le même univers que son aîné, *Wakfu* situe son action 1 000 ans plus tard. Les six œufs ont été trouvés, et le monde n'est plus que ruine et désolation. Vous êtes le nouveau héros porteur d'espoir, prêt à forger une nouvelle terre d'asile. *Wakfu* reprend les bases se son prédécesseur, à savoir un univers vaste, des combats au tour par tour, des métiers, des familiers et tout un tas d'activités sociales. Au départ, vous aurez droit aux quatorze classes originales bardées de leur arme de prédilection. L'humour est une fois de plus omniprésent et l'univers graphique porte la patte si particulière d'Ankama. Il faudra enchaîner les combats pour acquérir l'expérience nécessaire à former un redoutable combattant. On rappelle au passage que les combats se déroulent au tour par tour afin de distiller un brin de stratégie. Les zones d'affrontements se parent désormais d'une bulle entourant le joueur. Aux limites de cette bulle les cases ont alors un effet pénalisant pour renforcer le côté tactique des rixes. Il faudra manier aptitudes et spécialités de classes avec soin, et choisir savamment ses sorts élémentaires. Mais au-delà du niveau d'expérience, votre personnage devra également se construire en fonction de son environnement. C'est là que résident la particularité et l'originalité de *Wakfu* . Le jeu fait la part belle à la politique et à l'écologie. Vous pourrez choisir votre nation, participer à des élections et œuvrer comme un véritable citoyen en vous soumettant aux lois en vigueur. Occuper un rôle politique prestigieux sera alors possible, pourvu que vous ayez engrangé suffisamment de points de citoyenneté. Quant à l'environnement, il baigne dans un véritable écosystème que vous choisirez de chérir ou de détruire. Les ressources et leur renouvellement dépendront de votre bon vouloir et influera directement sur votre alignement. Deux chemins s'offriront alors à vous, qui vous donneront accès à des pièces d'équipement, à des recettes ou à tout autre item à même de servir votre orientation. Il faudra judicieusement choisir d'œuvrer pour la création ou pour la destruction. Actuellement en bêta ouverte, ce MMORPG politico-écolo semble plus que prometteur. De plus, *Wakfu* étant un projet cross-media dont l'univers se décline en série animée et en bande dessinée, les fans auront ainsi une incroyable source d'informations et de produits dérivés à portée de main.

Le jeu fait la part belle à la politique et à l'écologie

On reconnaît bien la patte Ankama et son ambiance aussi colorée qu'enchanteresse.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://www.wakfu.com/fr/mmorpg
Éditeur : Ankama Studio
Développeur : Ankama Studio
Langue : Français

Release by winky©

Fly For Fun

Colore le monde...

Fly For Fun, *Flyff* pour les intimes, est LE Free to play emblématique du genre! Ce jeu gratuit au style manga a su conquérir de nombreux joueurs, dont des milliers de francophones. Le titre a été le premier MMORPG gratuit à être traduit en français. Il propose d'ailleurs plusieurs serveurs dédiés à la langue de Molière. Mais le succès de *Flyff* ne tient pas qu'à sa localisation, à sa gratuité et à son univers coloré. Lorsque vous commencez l'aventure, votre personnage est un vagabond. Il se spécialisera dans l'une des classes de base, dès le niveau 15 : mercenaire, acolyte, magicien ou acrobate. Ensuite, une fois le niveau 60 atteint, chaque personnage peut se spécialiser dans une classe élite, dépendant de celle choisie au départ. Ainsi, les mercenaires deviennent, à terme, des chevaliers ou des assassins. Les acolytes évoluent en moines ou en prêtres. Les magiciens se convertissent en sorciers ou en élémentalistes. Et enfin, les acrobates deviennent des jesters ou des rangers. Les personnages peuvent évoluer jusqu'au niveau 129… ce qui fait beaucoup de monstres à tuer! Mais plusieurs îles remplies de créatures toutes plus mignonnes les unes que les autres permettent de gagner de l'expérience. Des quêtes sont également de la partie, mais elles restent peu nombreuses. Le monster bashing est donc requis pour faire évoluer son héros. Notez que *Flyff* permet aussi d'affronter des boss dans des donjons. En plus de ces différents systèmes de jeu, ce F2P offre la possibilité de voler sur des balais et d'autres engins rigolos. Dès le niveau 20, les personnages peuvent se déplacer plus rapidement, aller d'île en île et affronter des monstres aériens. D'autres objets amusants sont disponibles en jeu et permettent de personnaliser les héros. La boutique de gPotato est également bien fournie. Elle propose bien évidemment de nombreuses choses, toutes plus kawaii les unes que les autres. La personnalisation est particulièrement poussée dans *Flyff*. Vous pouvez aussi élever des petits familiers. Cette caractéristique rencontre un franc succès auprès de la gente féminine et des plus jeunes. Ajoutons à cela les guerres de clans et surtout, le gameplay très accessible (et ceci, dès les premières minutes). Un jeu de qualité, à l'univers féerique, pour tous ceux qui ne veulent pas s'acquitter d'un abonnement mensuel.

JEUX ONLINE
Un excellent Free to play

Le design de *Flyff*, coloré et manga, attire les plus jeunes.

Le premier MMORPG gratuit, traduit en français

Déclarez votre flamme à l'élu(e) de votre cœur et mariez-vous!

La prise en main de *Flyff* est très intuitive.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://fr.flyff.gpotato.eu/
Éditeur : Gala Networks Europe
Développeur : AeronSoft
Langue : français

Release by winky©

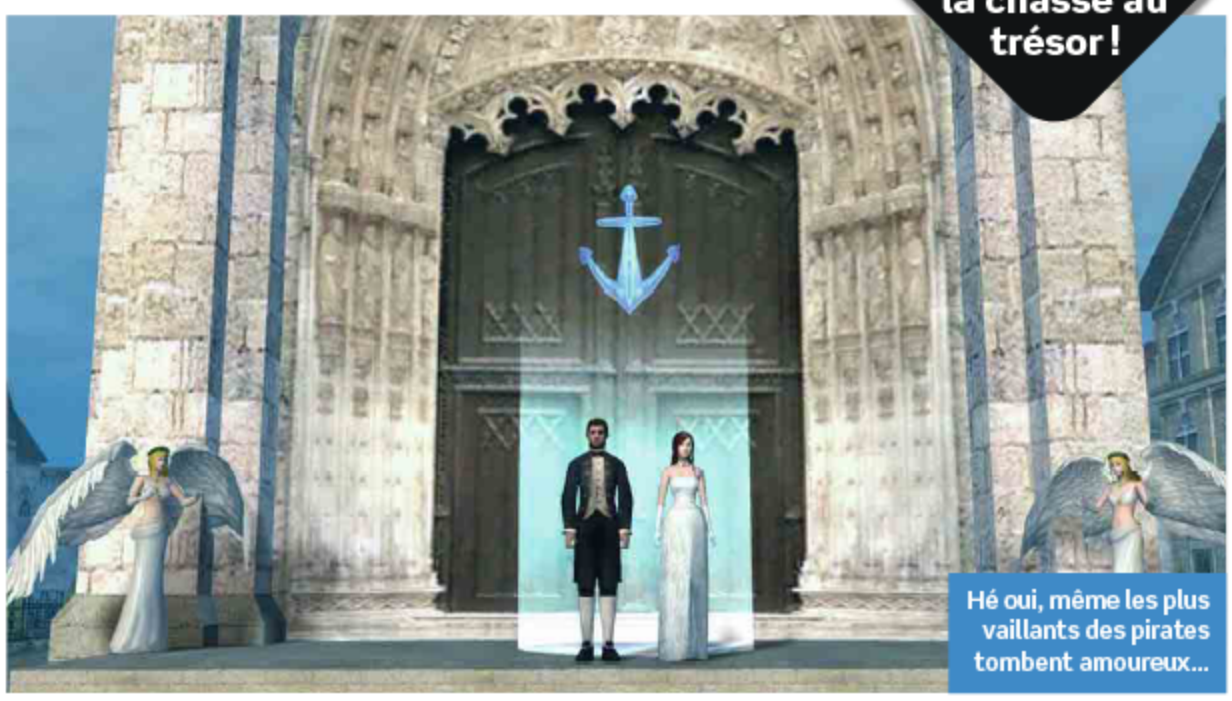
Bounty Bay Online

À l'abordage, moussaillons !

JEUX ONLINE
Des pirates et de la chasse au trésor !

Grâce à *Bounty Bay Online*, vous incarnez des pirates, des boucaniers ou des explorateurs. Ce Free 2 Play localisé en français permet donc à tous les Jack Sparrow en herbe de se plonger dans l'univers de la piraterie. Original ! D'autant plus que, pour une fois, le monde du jeu n'est pas totalement inventé. La plupart des MMORPG s'appuient sur des chefs-d'œuvre de la littérature fantastique ou encore sur des univers issus de la science-fiction. Ce n'est pas le cas de *Bounty Bay Online*. Le monde du jeu correspond au monde connu naguère. Les personnages évoluent en effet à l'époque des grands explorateurs (du 14e au 16e siècle). Plusieurs carrières sont ici envisageables pour les avatars, mais aucune n'est sélectionnable à sa création. Ce sont les choix du joueur qui déterminent la voie de son personnage. Ainsi, en fonction des bateaux qu'il utilisera, des actions qu'il engagera ou des métiers qu'il pratiquera, il accédera à des carrières différentes. Les joueurs peuvent déjà devenir guerriers, explorateurs, pirates ou marchands, et plus encore, depuis l'extension Beyond the Horizon, Officiers militaires, gardes impériaux, chasseurs de trésors, pirates des Caraïbes... En bref, il existe des possibilités d'évolution plutôt appréciables. On regrette en revanche que la customisation à la création du personnage soit trop simpliste. Cependant, de nombreux objets et costumes permettent de personnaliser son avatar plus tard. *Bounty Bay Online* propose plusieurs systèmes de jeu accrocheurs, notamment la possibilité de posséder un navire ! Car que serait donc un marin sans navire ? Plusieurs types de rafiots sont disponibles selon les classes qui les possèdent. Les chasseurs de trésors voguent sur un navire assez habile alors que les officiers militaires possèdent un robuste bateau chargé de canons. Ajoutons à cela les guildes et les flottes, les possibilités de combat PvP, ou encore les mariages et l'on obtient un MMO complet, agréable et à moindre coût puisqu'il est téléchargeable gratuitement ! Une bonne affaire.

Les personnages évoluent à l'époque des grands explorateurs



Hé oui, même les plus vaillants des pirates tombent amoureux...

PC JEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.bountybayonline.fr/index.html
Éditeur : Frogster Online
Développeur : Suzhou Snail
Langue : français

Bounty Bay Online propose deux catégories de métiers : la récolte ou la production.

Les batailles navales font partie des possibilités PvP.

Release by winky©

Regnum Online

Défendez votre royaume dans un MMO aux saveurs de PvP.

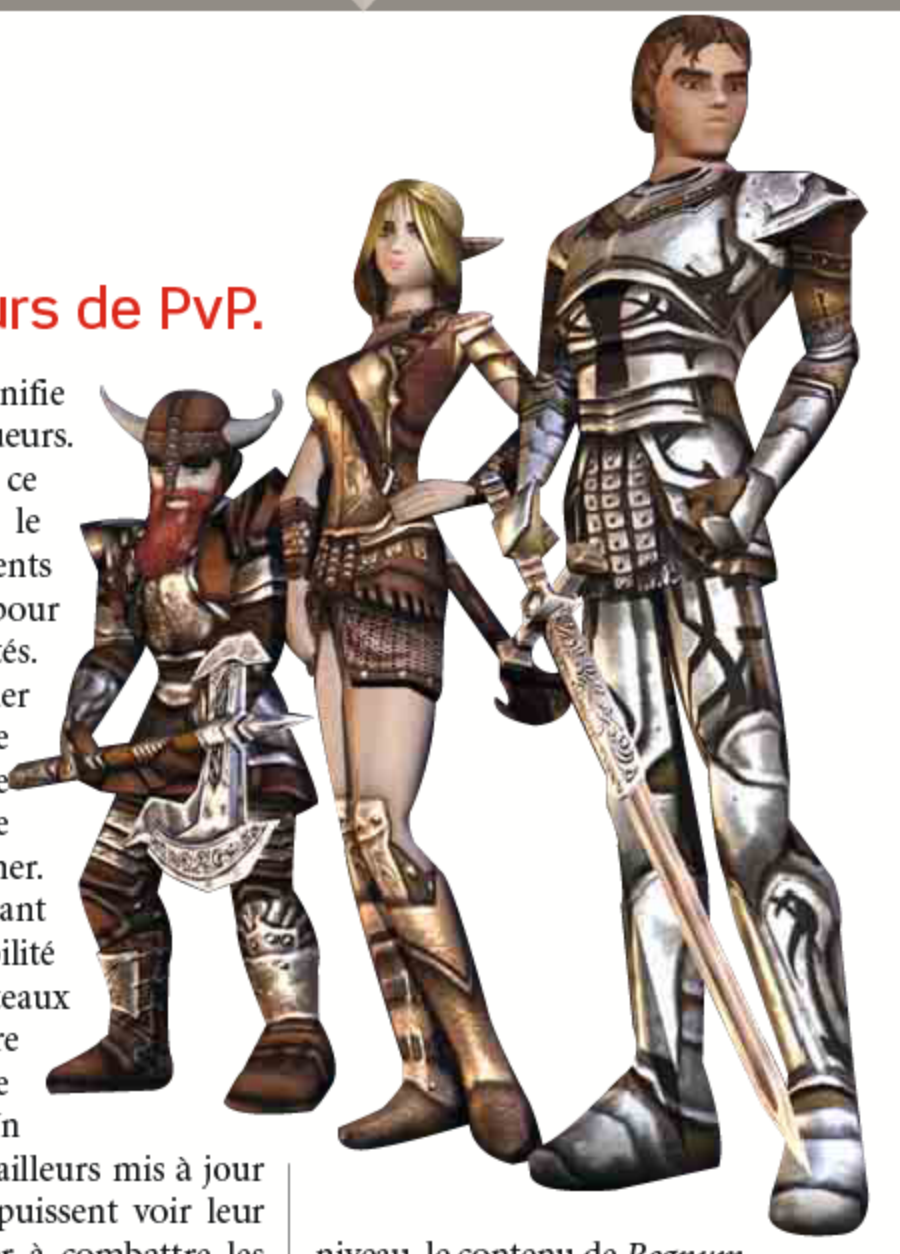
Les décors de *Regnum Online* sont paisibles, mais contrairement aux apparences, la guerre gronde et n'épargne aucune région.

Le vaste monde médiéval fantastique de *Regnum Online* oppose donc trois factions qui s'affrontent pour la suprématie du royaume. D'un côté, il y a le pays forestier de Syrtis. De l'autre côté, il faut compter sur Ignis, le pays du désert. Sans oublier Alsius, le pays de glace. Vous devrez donc vous rallier à l'un de ces pays puis choisir votre classe parmi les trois proposées : Archer, Magicien et Guerrier. Sachez que chacune de ces professions propose des sous-classes lorsque vous atteignez le niveau nécessaire. Comme par exemple, quand vous êtes au niveau 10 en tant que Guerrier, vous pouvez peaufiner votre choix et devenir plus défensif en endossant le rôle de chevalier ou plus offensif en revêtant la casquette d'un barbare aux puissantes attaques. Ce qui permet d'organiser des groupes assez solides pour explorer le monde. Mais partir à l'aventure dans

JEUX ONLINE

Attaquez des châteaux forts

Regnum Online signifie affronter d'autres joueurs. L'essence même de ce MMO est basée sur le PvP et les affrontements entre les royaumes, pour les joueurs expérimentés. Vous pouvez provoquer en duel un membre de votre faction dans une arène afin de tester votre force et de vous entraîner. Mais le plus intéressant reste bien sûr la possibilité d'attaquer des châteaux forts ou de défendre votre forteresse contre les assauts ennemis. Un classement PvP est d'ailleurs mis à jour afin que les joueurs puissent voir leur position et se motiver à combattre les factions opposées. Rassurez-vous, le PvE est également de mise puisque si vous ne dépassez pas vos frontières, vous serez amené à affronter des créatures diverses et à accomplir des quêtes. Tout ça pour améliorer votre personnage, mais aussi pour en apprendre davantage sur l'histoire de ce monde. Pour différencier les deux, les quêtes ont été divisées par catégories afin que cela soit plus clair pour le joueur. Bien que vous puissiez évoluer seul dans un premier temps, à haut niveau, le contenu de *Regnum Online* demande une certaine entraide entre joueurs. Il est donc recommandé de former des groupes afin de ne pas être une proie isolée. Et à terme, il est impératif de rallier une guilde pour pouvoir faire face aux dangers les plus redoutables de ce monde sans pitié.



Débloquez des sous-classes en fonction de votre niveau

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://regnum.gamigo.fr
Éditeur : NGD Studios
Développeur : NGD Studios
Langue : français

Trois factions : Syrtis, Ignis et Alsius, s'opposent et bataillent pour obtenir la souveraineté du royaume.

Les nains peuplent le pays de glace et ne comptent pas laisser des intrus envahir leur précieuse contrée.

Release by winky©

Une fois un portail activé, vous pourrez vous téléporter n'importe où sur la carte.

Graphismes et ambiance restent très enfantins, bourrés de couleurs pétantes.

Outre le faible choix de départ, il sera possible de différencier son personnage par la suite avec des pièces d'équipement.

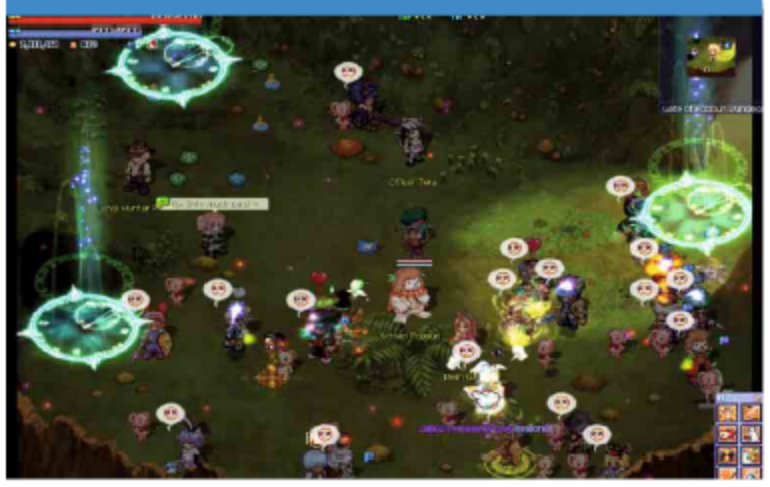
Trickster Online

Comment creuser sa tombe.

Début 2000, les MMO gratuits pleins de couleurs et enrobés d'un glaçage kawaï abondent, qu'ils viennent de Corée, de Chine ou du Japon. La mode est au mignon tout plein et on peut vite se laisser charmer par une bouille rose déformée en SD. *Trickster* comptait bien là-dessus en répandant ses nuages roses sur le Net en 2003. Après avoir téléchargé une centaine de Mo et lu un scénario écrit en cinq minutes, il est temps de se lancer dans l'aventure. Peu de place à la liberté de création, il faut choisir entre huit personnages répartis en quatre catégories. Une fois les points distribués avec habileté dans ses stats suivant votre préférence, vous êtes propulsé dans le jeu. Là, rien de bien compliqué, le titre se joue quasiment entièrement au clic de souris, que ce soit les combats, les déplacements ou toute autre activité. Il y a deux levelings bien distincts. D'un côté, on augmente ses statistiques et, de l'autre, ses skills. On glane ces points de différentes façons, en tuant des bêtes velues, en réalisant des quêtes, ou encore en creusant. Car là se situe la petite touche d'originalité et d'intérêt du jeu : on peut creuser partout. Vous héritez d'une sorte de marteau-piqueur qui vous permettra de faire des petits trous dans des zones très diverses. Vous dénichez ainsi des items utiles, d'autres moins, des armes et de l'expérience. D'ailleurs certaines quêtes s'articulent uniquement autour d'objets à trouver dans le sol. Ce qui peut vite devenir lassant, vu que votre personnage peut être plus ou moins doué avec son outil de forage. Les amoureux d'objets à collecter y trouveront leur compte tant il y en a à déterrer. Les quêtes sont très basiques et n'offrent souvent que peu d'intérêt, proposant même parfois d'accomplir une deuxième fois une tâche pour en tirer une récompense plus importante. Mais il existe un système de gestion de groupe qui permet de gagner plus de points d'expérience si l'on associe d'autres personnages. L'autre originalité réside dans la possibilité de construire sa propre cabane et de la trimbaler dans son paquetage. Une bonne idée en soi, sauf que les meubles se trouvent, comme de bien entendu, dans la boutique payante… Tous les ans, *Trickster* fête une nouvelle année d'existence en offrant un épisode inédit à ses joueurs. Ce qui n'est ni plus ni moins qu'une grosse mise à jour. Le 6 octobre 2011 s'ouvre l'épisode VI, avec, comme à l'accoutumée, l'ajout de nombreux personnages, de lieux originaux à découvrir et d'événements spéciaux.

> Les amoureux des objets à collecter y trouveront leur compte !

Un petit événement, ça rassemble toujours énormément de monde !



Votre maison est votre fierté, vous pouvez la faire visiter à qui bon vous semble.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://trickster.ntreev.net/Entry/
Éditeur : Ntreev Soft
Développeur : Ntreev Soft
Langue : Anglais

Release by winky©

Last Chaos

Six classes sont jouables dans *Last Chaos*.

Aux armes, et cætera !

Plongé dans une époque de guerre, de trahison et de doute, le peuple du continent d'Iris n'a pas d'autre choix pour survivre que de prendre les armes et se battre. La loi du plus fort est alors la seule en vigueur et les faibles ne peuvent que se soumettre ou périr. Votre rôle en tant que héros ne va pas être simple et les affrontements seront légion. Pour imposer votre loi, il faut absolument maîtriser une des six classes proposées. Le Titan, fort et endurant, est considéré comme le meilleur combattant au corps à corps du continent. Plus enclin à la défense, le Chevalier est maître dans l'art de bien protéger ses coéquipiers. L'Ensorceleuse, comme son nom l'indique, utilise de nombreux sortilèges pour se dépêtrer de situations périlleuses et pulvériser ses ennemis. Malheureusement, sa condition physique ne lui permet pas d'encaisser énormément de coups. La Voleuse, véritable experte dans l'art des embuscades, peut aussi bien attaquer en mêlée avec ses dagues ou à distance avec une arbalète. La Guérisseuse, quant à elle, n'a quasiment aucun moyen de jouer toute seule et doit impérativement trouver un groupe qu'elle servira alors à merveille avec ses nombreuses compétences de soutien. Quant à l'Invocateur, il ne compte que sur ses créatures pour se battre. Sachez que vous pouvez aussi évoluer en solo dans le monde d'Iris. Des donjons sont d'ailleurs prévus pour tous ceux qui n'aiment pas la compagnie des autres joueurs. Vous aurez alors un dédale de pièces rien que pour vous. Mais vous allez rapidement constater que former des groupes est important pour vous rendre dans des endroits dangereux et éradiquer un maximum de monstres. Cela va vous permettre de gagner plus de points d'expérience, de monter en niveau et d'équiper votre avatar afin qu'il soit efficace contre d'autres joueurs. Car dans *Last Chaos*, le PvP a une part très importante puisqu'il est possible de s'organiser pour attaquer ou défendre un château fort. Ce siège est d'ailleurs prévu à une date et une heure précises afin que les joueurs puissent se préparer à un combat épique. Outre la participation à ce champ de bataille gigantesque, les joueurs peuvent également s'affronter entre guildes via un défi lancé par les chefs. Si les deux acceptent, les membres de chaque guilde peuvent alors s'attaquer et se tuer n'importe quand et n'importe

Les caractéristiques de gameplay de *Chaos* rappellent *Lineage II*.

JEUX ONLINE

Une impression de déjà-vu façon *Lineage II*

Release by winky©

Les combats massifs sont de la partie dans *Last Chaos*.

Jouez seul ou en groupe, ici, les deux solutions sont possibles.

où. Cette guerre ne dure qu'un moment et la guilde qui a le plus de victoires à la fin du temps imparti est considérée comme triomphante. Ceux qui ont parié sur l'un ou l'autre des deux adversaires remporteront alors des gains. Mais si le chef de la guilde adverse n'accepte pas d'entrer en guerre, vous ne pourrez pas attaquer librement les membres de sa faction. Outre cet aspect très compétitif, *Last Chaos* offre aussi aux joueurs la possibilité de récolter des ressources. Pour cela, il faut bien sûr posséder les outils adéquats, qui sont accessibles une fois certaines quêtes accomplies. Les ressources (herbe, pierre et autres minerais) servent à créer des objets. Attention, fabriquer son propre équipement est intéressant, mais peut comporter des risques puisque la réussite n'est pas garantie. En cas d'échec, vous perdez tous les matériaux nécessaires à la création de l'objet convoité. L'échec peut aussi intervenir dans le système d'amélioration d'armes et d'armures. Par ailleurs, vous pouvez payer un PNJ pour retirer les effets attribués à votre arme si ces derniers ne vous conviennent pas. Pour avoir plus de chance de réussir ce type de manœuvre, il faut réunir des pierres de meilleure qualité. Mais pour être sûr de réussir son enchantement, mieux vaut prévoir un certain budget et acheter un sceau de sang auprès d'un marchand. Muni de cet élément, une amélioration d'objet ne peut vraiment pas échouer. Et dans *Last Chaos*, il faut tout mettre en œuvre pour réussir ce que l'on entreprend, car un adversaire mieux équipé ne fera qu'une bouchée de vous. Vous l'aurez compris, l'univers de ce free-to-play ne laisse pas trop de place à l'erreur, et il pousse les joueurs à s'affronter pour mesurer leur force. Ce monde impitoyable va attiser votre soif de combat et de conquêtes.

L'univers de ce free-to-play ne laisse pas de place à l'erreur

Le design des personnages est plutôt agréable pour un Free 2 play.

Lorsque deux chefs de guildes le souhaitent, leurs clans respectifs peuvent s'affronter.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.lastchaos.fr
Éditeur : Gamigo
Développeur : Aeria Games
Langue : français

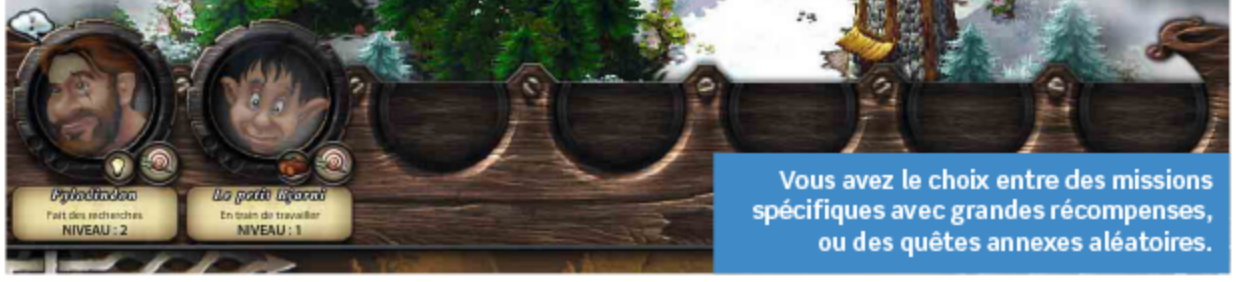
Release by winky©

Cultures Online

Ô mon Drakkar.

La vie de Viking n'est pas vraiment de tout repos. Entre deux tournées d'hydromel à la taverne du coin, un bon chef viking se doit de subvenir aux besoins de sa communauté, tout en faisant étalage de sa force notamment en pourfendant créatures hostiles et ennemis redoutables. Ce dur labeur, vous allez à votre tour le vivre au travers de *Cultures Online*, un titre qui allie le MMORPG au jeu de gestion et de stratégie. Avec son look de *Settlers* et ses personnages caricaturaux, le titre a une fière allure pour un jeu navigateur. Plutôt fin et très coloré, votre village fourmille de vie et propose même plusieurs niveaux de zoom. Le petit village s'étend rapidement, au fil des ressources que vous collectez et des bâtiments que vous construisez. La gestion de votre communauté est d'ailleurs une partie essentielle du jeu. Il vous faut penser à la faire prospérer, en veillant au bien-être de vos habitants avec des bâtiments agricoles ou des lieux de détente. Dans le même temps, vous développez votre activité militaire pour la protéger et conquérir de nouveaux territoires. Vous devez ensuite assigner votre héros, ou tous les alliés que vous embauchez, à de multiples tâches comme par exemple l'extraction de mines ou la coupe du bois, mais également au développement de nouvelles technologies et aux expéditions loin de vos terres. Ces dernières missions vous permettront de gagner de l'expérience et diverses armes et protections pour équiper votre avatar. À bord de votre Drakkar, vous partez à la découverte de contrées lointaines, souvent peuplées de créatures hostiles à décimer. Si, comme pour tout bon RPG qui se respecte, la bonne tenue de votre inventaire vous facilitera les combats, votre principal ennemi sera le temps. Car toute action dans *Cultures Online* se trouve intimement liée à ce facteur. De longues minutes sont nécessaires à la collecte de ressources, comme à la construction des bâtiments et même aux voyages en mer lorsque vous partez en expédition. Fort heureusement, on trouve toujours à s'occuper un peu pour patienter, comme en développant son territoire ou en s'en allant défier d'autres joueurs.

JEUX ONLINE
Le temps est compté dans ce MMORPG de gestion



Vous avez le choix entre des missions spécifiques avec grandes récompenses, ou des quêtes annexes aléatoires.

Construire un bâtiment nécessite bois et pierres, mais aussi de longs moments de réflexion pour en avoir l'idée.

Avec son look de *Settlers*, le titre a fière allure pour un jeu navigateur

Si un joueur s'est mis en mode Pacifique, il est impossible de l'affronter, mais on peut visiter son village.

Les combats se basent sur l'expérience et l'équipement, on ne peut pas intervenir pour en favoriser l'issue.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://cultures-online.gamigo.fr
Éditeur : Gamigo
Développeur : Funatics
Langue : anglais

Release by winky©

Dragonica

Le scrolling n'est pas obsolète !

Le portail gPotato n'en finit plus de proposer des MMO tous aussi différents et dignes d'intérêt les uns que les autres. L'un de ses jeux les plus intrigants reste sûrement *Dragonica*, sorti en juin 2009. Mille ans après une guerre opposant humains et dragons, une vilaine sorcière libère une force maléfique qui corrompt tous les êtres de Dragotaka, et le royaume est une nouvelle fois près de tomber dans les ténèbres. Sauf que vous allez empêcher cela ! Si, au départ, *Dragonica* ne propose que 4 classes (guerrier, magicien, voleur et archer), vous aurez le loisir, au niveau 20, de choisir entre deux voies différentes et à chaque palier de niveau, celle-ci évoluera en une classe encore plus puissante. Ainsi, le guerrier pourra choisir de devenir chevalier ou gladiateur. Au niveau 40, le chevalier évoluera en paladin, le gladiateur en myrmidon. Au niveau 60, les deux se transformeront respectivement en dragon et en destructeur. Il en est de même pour les trois autres classes de départ. La liberté d'upgrade est tout de même assez ténue, les statistiques augmentant automatiquement avec les levels. Seul l'arbre de compétences permettra de modeler son personnage plus ou moins comme on l'entend. *Dragonica* trouve alors quelque peu ses limites dans la customisation de son personnage, que ce soit graphiquement, au niveau des skills ou encore du côté de l'équipement. Fort heureusement, le sel du jeu se situe plutôt dans les combats. Outre sa présentation en scrolling complètement déroutante au départ, ce MMO fort original se démarque également par un gameplay frénétique, digne des meilleurs beat'em all d'arcade. L'attaque de base ouvre sur la possibilité de placer des combos de plus en plus dévastateurs. Ne reste plus qu'à faire chuter l'ennemi ou à l'envoyer valdinguer dans les airs pour l'entraîner dans une valse de coups dont il ne se relèvera pas. Sous ce flot de gamelles, on pardonnera alors à *Dragonica* de n'offrir au final qu'une succession de combats sans réel intérêt. Les quêtes manquent de piquant et tous les petits à-côtés, comme s'adonner à la cuisine, seul artisanat du jeu, convergent finalement vers le même point : taper du monstre. Heureusement pour pallier la surenchère de monster bashing, *Dragonica* a récemment connu une nouvelle extension : *Nouvelles Origines*. Au menu des ajouts, on peut noter l'apparition d'une nouvelle race jouable (le dragonkin), de deux classes (le chaman et le combattant), de nombreux donjons, ainsi que d'un système de familier pour les accros aux bestioles à collectionner. De quoi remettre le couvert pour les aficionados de combats furieux et explosifs.

Le sel du jeu se situe dans les combats

Il y aura des missions de défense où il faudra résister aux assauts de vagues successives de monstres.

JEUX ONLINE
Des combos frénétiques

Le scrolling peut dérouter au début, mais la possibilité de grimper sur plusieurs niveaux accentue la profondeur de jeu.

Les quêtes sont bien souvent uniquement là pour introduire le prétexte de taper sur quelque chose.

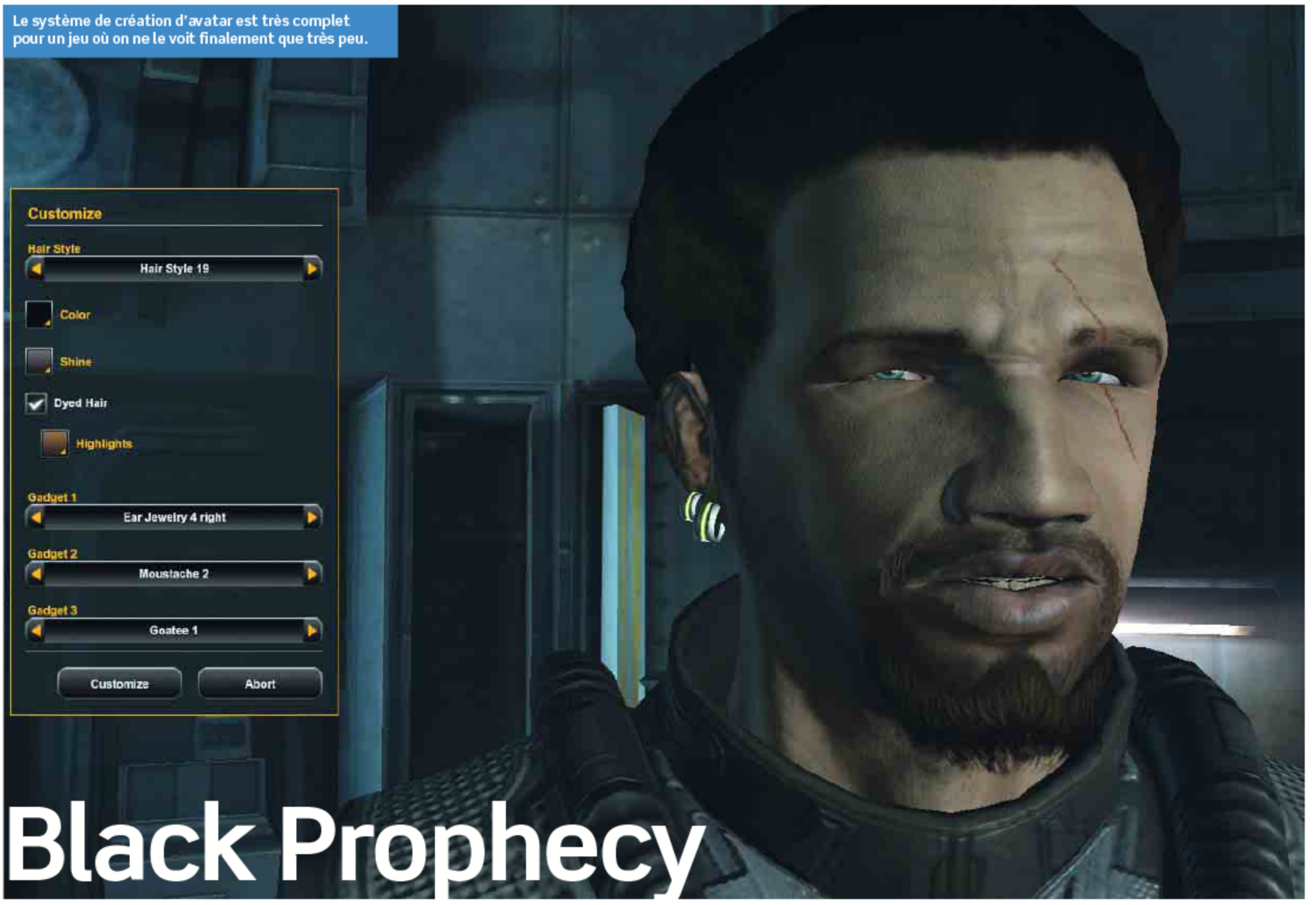
Pour tout le reste, *Dragonica* donne dans le grand classique de ce que proposent les MMO aujourd'hui.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://fr.dragonica.gpotato.eu/
Éditeur : Gala-Net
Développeur : Barunson Creative
Langue : français

Release by winky©



Le système de création d'avatar est très complet pour un jeu où on ne le voit finalement que très peu.

Black Prophecy

Vol spatial habité.

Si l'on peut considérer que l'apogée de la conquête spatiale se situe aux alentours des années 60 et 70, période qui aura vu Youri Gagarine aller dans l'espace et Neil Armstrong marcher sur la Lune, pour le jeu vidéo, l'âge d'or se situe sans doute dans le courant des années 90. À cette époque-là, les *Wing Commander*, *X-Wing* et autres *Epic* faisaient le bonheur de tous les amateurs de Space Opera, et plus particulièrement de combats spatiaux. Depuis, les fans peuvent légitimement se sentir lésés par le désintérêt total des géants de l'industrie, même si le genre a bien connu quelques sursauts d'orgueil avec Freelancer ou l'austère série des *X* (*X : Beyond the Frontier*, *X2 The Threat*, *X3 Reunion*). Rien de comparable toutefois avec la gloire passée. Dès lors ne restait qu'une seule solution pour satisfaire les désirs des aficionados, s'enquérir d'un abonnement pour jouer à *EVE Online*, le célèbre MMO de CCP Games. Mais aujourd'hui, la donne va changer avec l'arrivée de *Black Prophecy*, qui est aussi un MMO, mais cette fois en Free 2 Play.

JEUX ONLINE

La conquête spatiale sans débourser un centime

Combattre au milieu d'astéroïdes ou de stations orbitales gigantesques est particulièrement grisant.

Le titre nous propulse au vingt-sixième siècle, alors que l'humanité a installé ses colonies aux quatre coins de la galaxie. Cette dernière s'est depuis divisée en deux clans distincts (plus une faction rebelle humaine, les Jadd Baran) : les Tyis et leurs implants cybernétiques, et les Genides, génétiquement modifiés et capables de télépathie. Comme souvent dans les jeux du genre, vous allez devoir mettre à jour les secrets qui entourent une mystérieuse race ancestrale que l'on

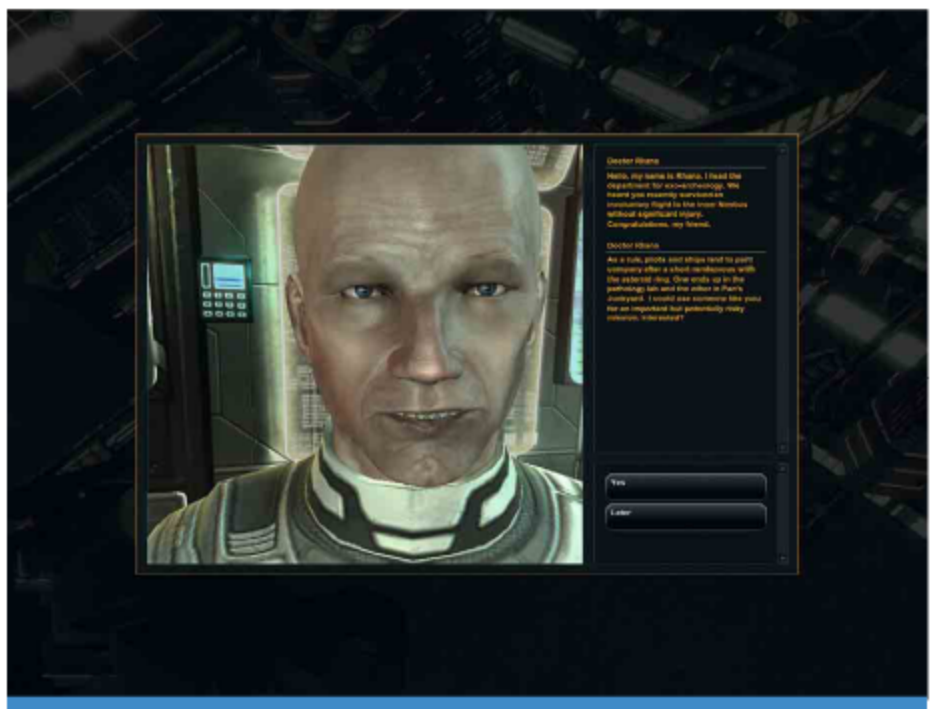
Release by winky©

Contre les plus gros bâtiments, il est nécessaire de cibler les points faibles et les tourelles de défense.

pensait jusque-là disparue, les Restorers. Et cette quête va vous envoyer aux confins d'une galaxie absolument magnifique (d'autant plus pour un Free 2 Play), constituée d'environnements variés et très graphiques. Un esthétisme soigné, complété par le design réussi des différents vaisseaux rencontrés et des myriades d'effets spéciaux dynamisant les combats. Des combats dont il n'est pas rare qu'ils se déroulent au beau milieu d'un champ d'astéroïdes, ou aux alentours de gigantesques croiseurs interstellaires et de stations orbitales. Tout cela renforce l'immersion et cette sensation d'être bien minuscule dans cet immense environnement. Les mécaniques de jeu, quant à elles, se basent sur une simulation spatiale typique, mixée d'éléments RPG et même de jeux de combats. Car si la navigation à la souris (ou au joystick/pad) n'est pas sans rappeler *Freelancer* ou d'autres jeux du même genre, elle s'enrichit de « coups spéciaux », dit tactiques, permettant d'effectuer des manœuvres spécifiques via des combinaisons de touches (deux fois arrière, deux fois avant, etc.). Mais toutefois, ces manœuvres spéciales vont consommer une quantité substantielle d'adrénaline, une hormone intimement liée aux situations de stress. Ainsi, plus vous serez plongé au cœur des combats, plus votre marge de manœuvre sera conséquente. Ajoutez finalement des points d'XP à répartir entre les diverses catégories de votre vaisseau (énergie, boucliers, blindage, etc.), pour l'équiper de pièces plus performantes, et vous aurez une vision assez complète du gameplay de *Black Prophecy*. Une fois ceci clarifié, sachez également que le jeu s'articule autour de trois grands axes : un prologue scénarisé, le PvP et le PvE. Ainsi, durant votre toute première dizaine d'heures de jeu, vous serez aux premières loges pour constater le réveil des Restorers, via des missions commanditées par différents PNJ, en suivant l'histoire imaginée par l'auteur allemand Michael Marrak. Par la suite, vous serez exhorté à rejoindre l'une des deux factions principales de la galaxie, pour une guerre de clans faisant s'affronter les joueurs par groupe de dix. Les missions s'effectuent en coopération face à l'I.A. ou les uns contre les autres. Pour l'heure, le jeu n'est disponible qu'en anglais et en allemand ; mieux vaut donc maîtriser l'une de ces deux langues pour en profiter pleinement. Mais toutefois, une version française (et espagnole) est bel et bien en préparation ; elle devrait voir le jour d'ici la fin de cette année. Sans nul doute, la communauté des joueurs devrait alors considérablement s'agrandir promettant à *Black Prophecy* un avenir aussi radieux que le soleil de Ianos.

Certaines missions vous feront piloter des vaisseaux spécifiques, comme ce lourd cargo peu maniable.

Une galaxie constituée d'environnements variés et très graphiques



Conversez avec certains PNJ afin qu'ils vous confient des missions qui feront avancer le scénario.

Vous pouvez modifier les pièces de votre navette dans le hangar, mais vous ne pouvez pas changer de vaisseau.

Les missions scénarisées s'identifient plutôt rapidement sur la carte, grâce à l'icône en forme de pellicule.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://blackprophecy.com/
Éditeur : Gamigo
Développeur : Reakktor
Langue : anglais

Release by winky©

GunZ : The Duel

Du head-shot en MMO.

JEUX ONLINE
Shoot me baby !

Parfois, une recette simple peut faire de grands jeux. Ou du moins des jeux attrayants, dont on éprouve une extrême difficulté à décrocher. C'est le cas de *GunZ : The Duel*, un MMOTPS coréen sorti en 2005. Graphiquement, le jeu est très pauvre et affiche des textures grisâtres peu flatteuses. On sent que le poids des années commence sérieusement à le plomber. Côté animation du personnage, on a l'impression de faire un bond en arrière assez gigantesque. Et pourtant, le titre a ce je-ne-sais-quoi de profondément addictif. On créé un avatar somme toute très banal vu le peu de customisation possible. La personnalisation se résume quasiment uniquement à choisir entre quelques types de visages. On se saisit de son arme de prédilection et on se lance dans l'arène. Le but ? Tirer sur tout ce qui bouge, bien entendu. La vue à la troisième personne permet en outre d'apprécier les multiples acrobaties de son personnage. Car en plus d'être un immense défouloir, *GunZ* offre la joie de faire d'innombrables cabrioles. Grimper sur un mur à la Prince of Persia, faire des sauts à la Trinity, une pirouette à la Max Paine, etc. Il est aussi possible de lâcher son flingue pour sortir une lame et se la jouer ninja des temps modernes. Cette particularité du gameplay rend le jeu très dynamique et contribue grandement au fait qu'il est difficile de décrocher du clavier malgré sa pauvreté tant visuelle que technique. Par ailleurs, les imperfections du moteur de jeu ont permis aux joueurs de trouver de nouvelles associations de touches offrant le luxe de réaliser d'autres figures. Vous aurez alors le loisir de vous exercer aux cabrioles dans une dizaine de modes de jeu, allant du Death Match au Survival, en passant par l'assassinat du chef de la team adverse. *GunZ* mise toute son action sur les affrontements de masse entre joueurs. Dans le mode Quête, on vous demandera surtout de dézinguer des monstres de plus en plus coriaces afin de glaner quelques menus Bounty (la monnaie du jeu). Argent que vous vous empresserez de dépenser dans la boutique virtuelle qui affiche une armurerie à faire pâlir Rambo de jalousie. Sachez tout de même que si vous débutez, vous tomberez contre des joueurs expérimentés qui maîtrisent le gameplay à la perfection. Il est des jeux où il ne fait pas bon être un noob. Si l'expérience vous séduit, sachez aussi que *GunZ 2* est actuellement en développement et sortira en décembre 2011. Mais comme il y a toujours un petit hic, ce sera uniquement pour la Corée dans un premier temps. Normal pour un jeu coréen.

Très fournie, la boutique propose une grande variété de vêtements et d'armes, pour peu que l'on ait suffisamment de Bounty.

GunZ offre la joie de faire d'innombrables cabrioles

Quel que soit le lieu de rixe, les textures restent pauvres et bien fades.

Un peu de *Matrix* dans les déplacements, ça permet de se la jouer un peu quand on fragge un ennemi.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://maiet.net/index.php?uid=gunz
Éditeur : Maiet Entertainment
Développeur : Maiet Entertainment
Langue : Anglais

Release by winky©

Eden Eternal

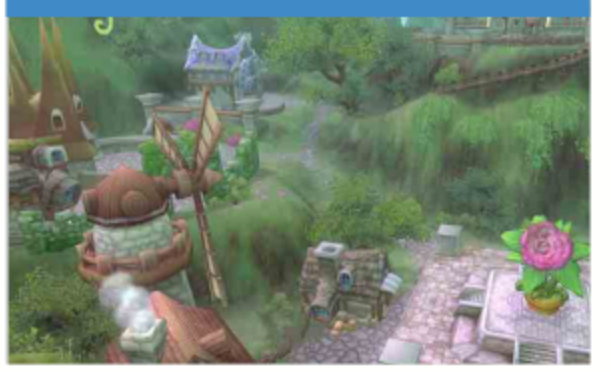
Du monster bashing mignon tout plein.

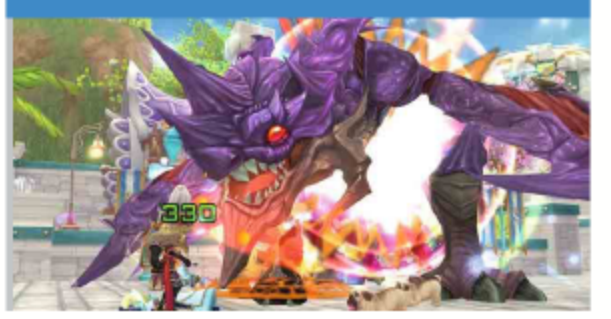
Dur de se tailler une place dans le monde du free-to-play tant les titres se succèdent. Il faut pour cela un brin d'originalité. C'est donc la voie choisie par *Eden Eternal* en sortant sur notre territoire, après avoir séduit un large public au-delà des mers. Aeria Games, qui n'en est pas à son coup d'essai, nous sert un MMO vraiment mignon, qui se fait d'abord remarquer par sa beauté graphique et ses couleurs pétaradantes. Le titre se pare d'un style manga qui ne fera pas l'unanimité mais qui assume son côté *kawaï* (« craquant ») jusque dans le design des monstres les plus revêches. Quelle que soit la race que vous choisirez parmi les cinq existantes, vous ferez virevolter un protagoniste aux traits kawaï des plus attachants. Trouvé dans les mines du coin lorsqu'il était enfant, le héros amnésique devra tout faire pour percer les mystères du royaume et y restaurer une paix bien fragile. L'interface du joueur mâche d'ailleurs pas mal le travail avec la possibilité de se téléporter n'importe où à n'importe quel moment. De prime abord très classique, l'originalité du titre se situe avant tout dans la gestion des classes du personnage et dans son système communautaire. Si, au départ, vous ne pourrez choisir qu'une seule classe parmi les classiques guerrier, mage, clerc, voleur, etc., en remplissant quelques conditions, vous pourrez au gré de l'aventure en débloquer d'autres et ainsi changer l'orientation de votre héros. De cette façon, de mage, vous pourrez devenir clerc, puis guerrier, suivant vos inspirations, le jeu permettant de cumuler jusqu'à 15 classes différentes. Les skills se débloquent au fil des niveaux, et les statistiques de votre personnage s'upgradent avec l'équipement. Équipement que l'on pourra teindre pour éviter de ressembler à son voisin ! Sachez que le jeu se veut surtout axé sur l'entraide. Par ailleurs, à haut niveau, il sera possible de s'offrir un village de guilde sous certaines conditions. Bien entendu, le jeu n'est pas exempt de défauts et on pourra lui reprocher des menus trop simplistes, des quêtes répétitives, des lieux étroits aux murs invisibles, provoquant une sensation de manque de liberté et une difficulté plutôt élevée pour un joueur solo. Évidemment, comme pour tout free-to-play, le remède miracle se trouve dans la boutique payante du jeu, qui propose les items les plus fous dont vous aurez indubitablement besoin pour vous pavaner comme il se doit dans votre village. Quoi qu'il en soit, *Eden Eternal* remplit parfaitement son office de jeu fluide, visuellement enchanteur et bourré de challenges.

À haut niveau, offrez-vous un village de guilde...

JEUX ONLINE
Bashing, leveling and cash shop !

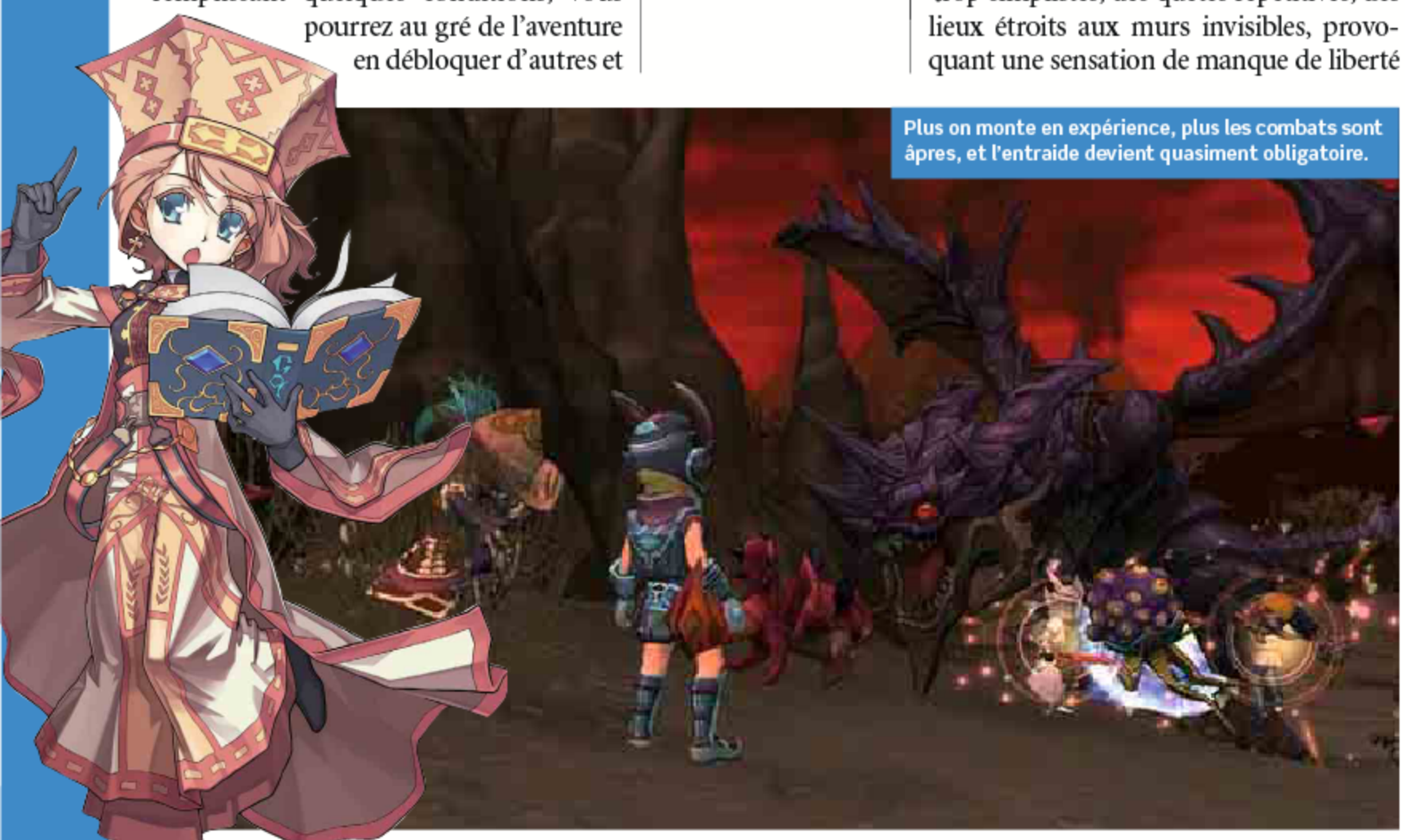
Vous pourrez choisir un trait héroïque allouant un bonus particulier à votre personnage.


Une fois votre guilde assez grande, puissante et riche, bâtissez un village .



Les monstres ont une barre spéciale qui, à zéro, leur fait perdre un ou plusieurs membres.

Si le jeu est abordable en solo, il met tout de même l'accent sur le partage et le lien social.


Plus on monte en expérience, plus les combats sont âpres, et l'entraide devient quasiment obligatoire.

Le niveau 30 atteint, crânez sur votre monture offerte pour vos efforts de leveling.

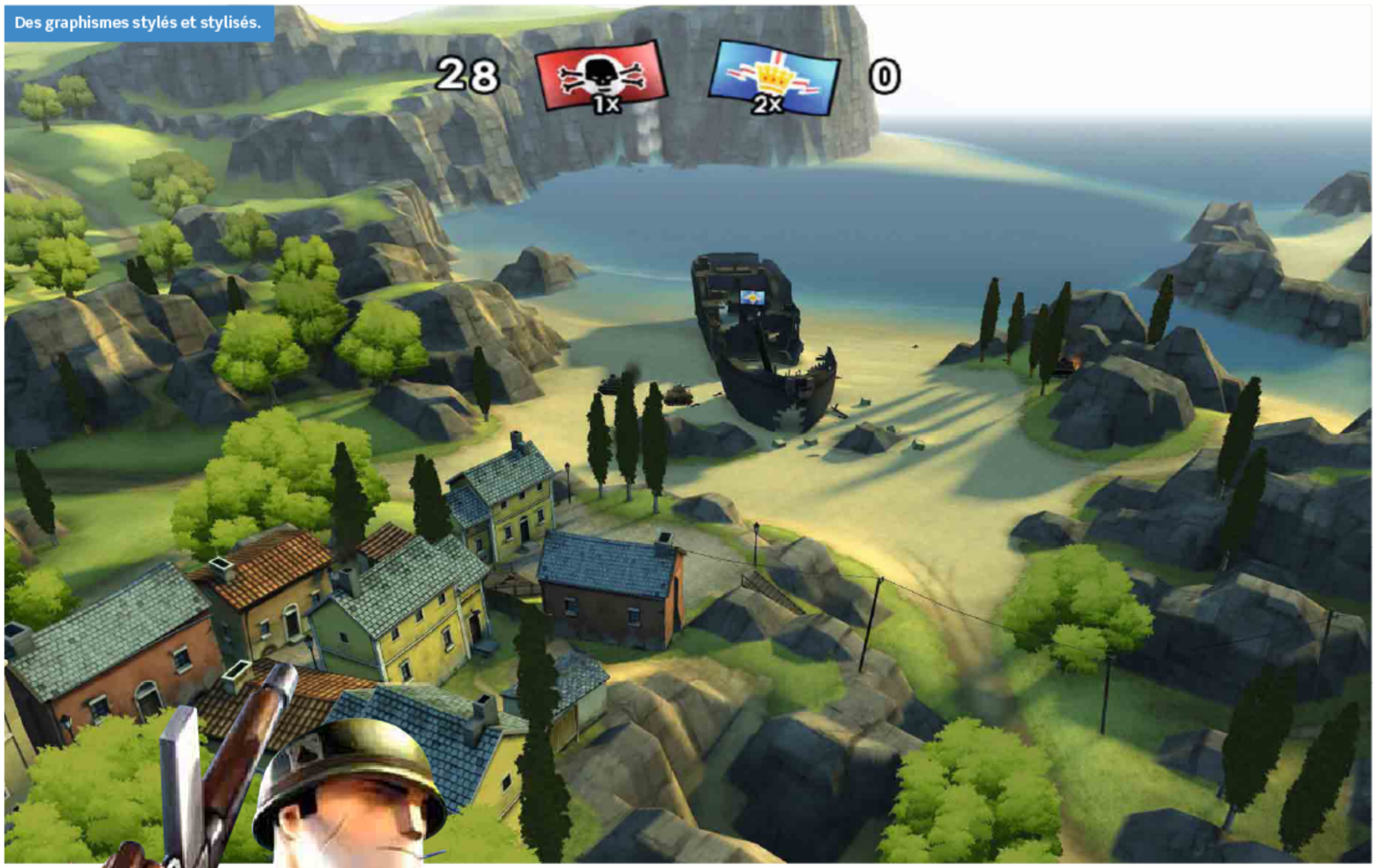
PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://fr.edeneternal.aeriagames.com/
Éditeur : Aeria Games
Développeur : Aeria Games
Langue : français

Release by winky©

Des graphismes stylés et stylisés.



Battlefield Heroes

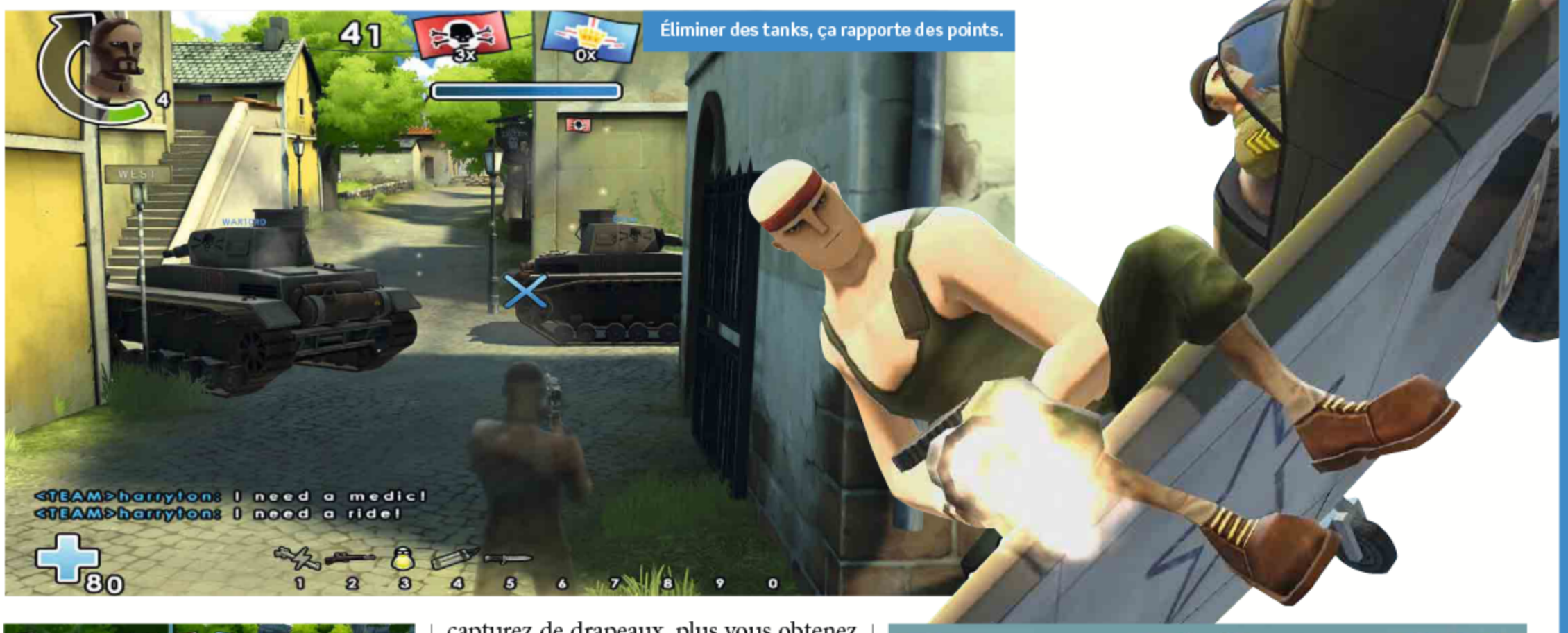
La guerre ça cartoon !

JEUX ONLINE

Un jeu d'action cartoon simple et superbe

Attention, poids lourd à l'approche ! Avec un nom pareil, *Battlefield Heroes* a de quoi attirer l'attention de la population gamer, fatiguée à la longue de son bon vieux *Battlefield*, avec son célèbre concept de Capture the flag usé jusqu'à la corde. Mais attention, il y a bien un piège ! Plutôt que de resservir une louche tiédasse de préparation à base de *Battlefield*, c'est surtout du côté de *Team Fortress 2* que Digital Illusion est allé chercher son inspiration. Goodbye les GI's du futur, on refile dans le passé pour un jeu fortement inspiré par la Seconde Guerre mondiale, mettant en scène deux armées, la Royale et la Nationale. L'habillage graphique est complètement aux antipodes du *Battlefield* classique : en effet, Electronic Arts a choisi ici l'option cartoon/cel-shading. Ce n'est pas tout à fait pareil que *TF2*, mais ça y ressemble quand même furieusement, si l'on en juge par les couleurs bien pétantes et les personnages sortis de chez Tex Avery. Ils sont un peu plus détaillés que ceux de *TF2*, et pour cause : personnaliser son avatar est possible contre du vrai argent bien réel ! *BFH* est certes un Free 2 Play, mais il dispose tout de même d'un item Mall assez conséquent où l'on peut acheter des dizaines de pièces d'équipement cosmétique contre la monnaie du jeu, les BFPoints. Ainsi donc, dans cette version finale, il vous en coûtera cinq euros pour sept cents points. Juste à titre d'exemple, il faudra débourser pas moins de cent quarante points pour la moindre fanfreluche du type lunettes, bottes ou blouson, mais on n'achètera pas uniquement des fringues. En effet, vous pourrez également investir dans des Widgets, un petit nom mignon tout plein pour désigner des bonus in-game

Release by winky©

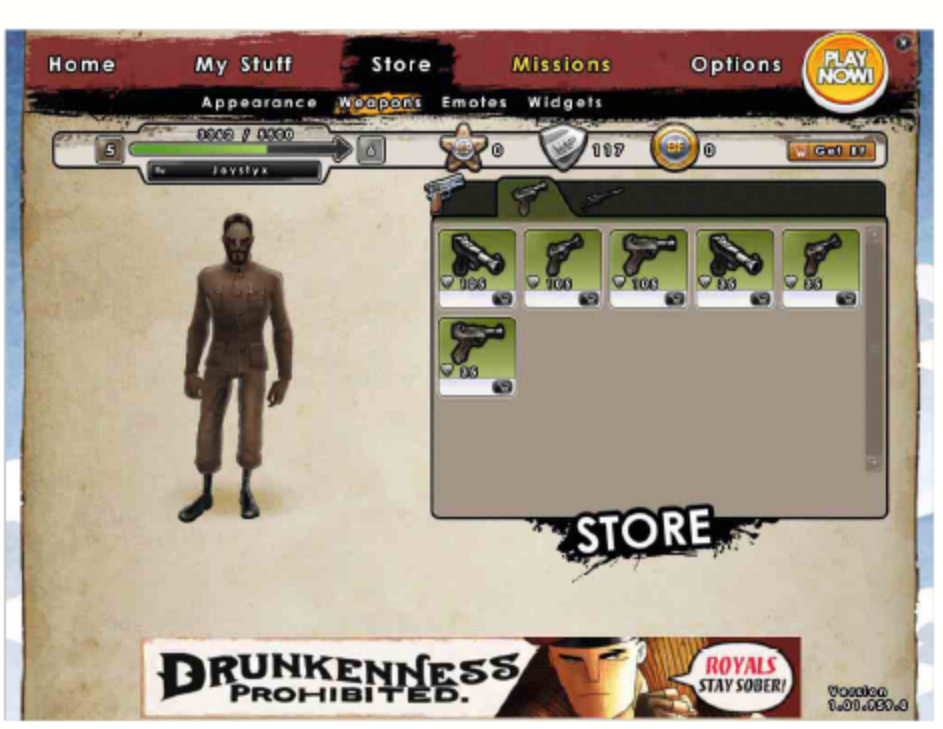


Éliminer des tanks, ça rapporte des points.

Dans certaines situations, vous serez parfois amené à utiliser le décor pour vous protéger.

tels qu'un boost de points d'expérience ou de performance. Si *Battlefield Heroes* a l'air simple, c'est un peu une usine à gaz lors des toutes premières parties, lâché que vous êtes dans un monde vraiment impitoyable où, comme toujours, vous servez de gibier aux joueurs plus calés. Avant de démarrer, il faut choisir un avatar parmi trois classes de personnages : Commando (sniper super efficace), Mitrailleur (un gros lourd avec une énorme puissance de feu) et Soldat (fusil à pompe, grenades et compagnie). Vous l'habillez avec ce que vous pouvez, puis vous dispatchez votre premier Hero Point, qui correspond grosso modo à un point de compétence. Ensuite, vous sélectionnez une mission à accomplir. Ces dernières sont assez simples : tuer X ennemis, capturer X drapeaux, détruire X chars, et donnent droit à un boost d'expérience. À l'instar d'un RPG, votre avatar grimpe une échelle de niveaux, lui permettant de devenir un peu plus costaud au fil du temps. Enfin, sachez que vous pouvez acheter, ou plutôt louer, sur des périodes déterminées, des guns un peu plus puissants en échange de Points de Victoire que vous gagnez selon vos performances en jeu. Plus vous fraggez et plus vous capturez de drapeaux, plus vous obtenez de ces points. Inutile pour cela de sortir la calculette, le jeu vous les distribue selon des calculs pas très compliqués : plus vous êtes au feu, plus vous allez progresser. *Battlefield Heroes* ne propose pour le moment qu'un nombre limité de cartes, mais l'éditeur en ajoute régulièrement. Elles sont jolies, avec des topographies asymétriques, mais plutôt équilibrées… ou presque. *BFH* est un jeu où la classe de Commando s'avère trop performante, ces derniers pouvant se rendre invisibles à la demande. C'est déjà assez pénible de se faire sniper par des mecs invisibles, ce n'est pas la peine de leur filer en sus des dizaines de petits coins parfaits pour faire du camping ! Ces maps sont en tout cas suffisamment étendues pour permettre l'emploi de véhicules et, sur ce point, *BFH* place haut la barre avec ses jeeps, ses tanks, et surtout ses avions qui se pilotent en un clin d'œil. Seul ou avec des passagers, sillonnez les routes, mais attention aux mines ou aux charges de dynamite des

Du côté de la prise en main, c'est du tout bon



Un score éloquent…

Commandos (encore eux !). Question prise en main, c'est du tout bon : les spécialistes se feront un vrai plaisir de vous dégommer la boîte crânienne à des hectomètres de distance. Sans être dans *Quake Live*, l'aventure reste tout de même assez exigeante, demandant un minimum de savoir-faire car on meurt très rapidement si l'on ne fait pas gaffe ! En inspectant Internet au carbone 14 et à la cire d'abeille, on peut faire remonter les premières traces de *Battlefield Heroes* à janvier 2008, dans un communiqué de presse annonçant une sortie prévue pour… l'été suivant. Aujourd'hui, le jeu est accessible à tous, mais il vous faudra des notions d'anglais pour entrer dans la danse guerrière. En effet, en dépit de son succès, le site français n'est pas encore disponible. De quoi vous faire une bonne idée du jeu et de savoir si vous devez, oui ou non, investir dans des Battlefield Points. Nous, de notre côté, nous préférons attendre que ce soit plus étoffé et équilibré pour accepter de financer.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : www.battlefieldheroes.com
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Digital Illusions
Langue : anglais

Release by winky©

Grand Fantasia

Attrapez-les tous !

JEUX ONLINE
Un MMO mignon et assez accessible

Le monde merveilleux de Saphael déborde de couleurs et de créatures sympathiques. Autrefois paisible, cet univers a subi une guerre impitoyable qui dura des générations. Des familles et des innocents furent décimés, des villages rasés… Il fallut beaucoup de temps avant que les conflits ne s'apaisent et que la vie ne reprenne progressivement son cours. Mais la paix fut de courte durée. Un mal provenant du plus profond de la Terre menace la vie sur Saphael. Pour faire face à ce nouveau danger, vous incarnerez un Novice, sorte d'aventurier aux pouvoirs multiples. Vous gagnerez en expérience afin de progresser pour suivre votre voie. C'est-à-dire qu'une fois un niveau défini atteint, vous vous spécialiserez dans une classe précise, et ce plusieurs fois au cours de votre carrière. Il vous sera alors possible de devenir Sorcier, Nécromancien, Clerc, Assassin, Paladin… Pour vous tenir compagnie tout au long de l'aventure, vous pourrez créer un Sprite. Il s'agit là d'une petite créature qui peut, entre autres, collecter des matériaux comme des peaux ou du minerai. Bref, tout ce qui peut servir à la confection d'équipement. Ça fait partie de leurs compétences, et c'est dans cette optique qu'ils vous seront d'ailleurs d'une grande utilité.

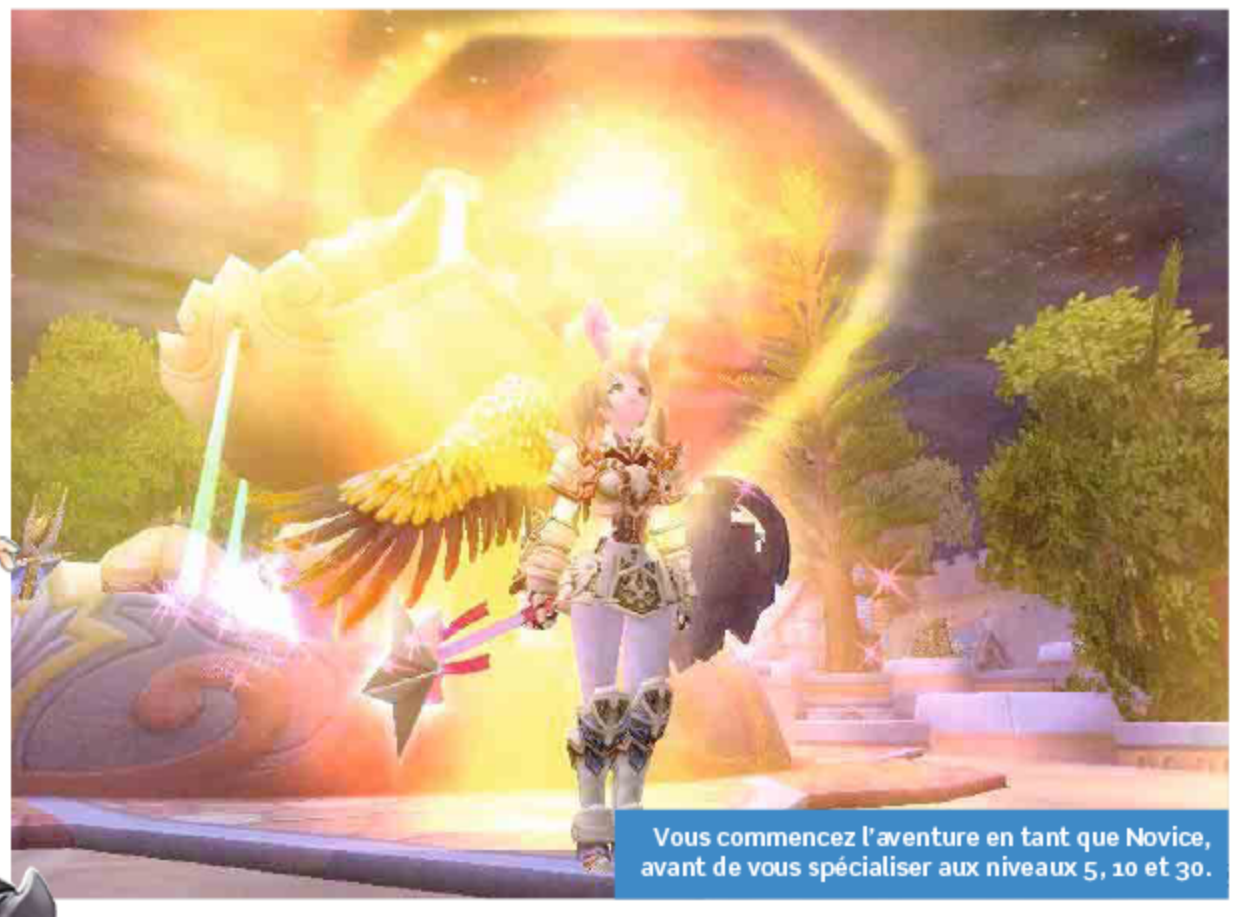
L'univers kawaii devrait ravir les plus jeunes

Les Sprites fabriquent des haches, des épées ou des armures. À vous dès lors de choisir le Sprite qui convient le mieux à votre personnage et à votre façon de jouer. Sachez également que vous pourrez avoir simultanément trois de ces créatures à vos côtés. Beaucoup sont à découvrir en chemin, tout au long de votre progression. Évidemment, pour vous occuper dans ce vaste monde, vous accomplirez de nombreuses quêtes qui vous rapporteront expérience et récompenses. Vous aurez également l'occasion de découvrir de nouveaux paysages sur votre monture et de participer à des affrontements PvP. Ces derniers se déroulent en duel ou par équipe de 15 joueurs. Comme vous le constatez, *Grand Fantasia* souhaite réunir tous les ingrédients qui vont satisfaire le plus large public qui soit. Son univers mignon ravira également les plus jeunes qui devraient tomber sous le charme des Sprites.

Les Sprites accompagnent les personnages dans leurs aventures. Ils ramassent des matériaux et fabriquent des objets.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://fr.grandfantasia.aeriagames.com/
Éditeur : Aeria Games
Développeur : EASYFUN
Langue : français



Vous commencez l'aventure en tant que Novice, avant de vous spécialiser aux niveaux 5, 10 et 30.

Release by winky©

Twelve Sky 2

Il était une fois en Chine...

Original ! *Twelve Sky 2* vous plonge dans un univers oriental.

Vous avez le choix entre quatre factions de personnages dans ce Free 2 Play.

JEUX ONLINE

Twelve Sky 2 combine PvP et PvE

Ce Free 2 Play a la particularité de proposer un thème un peu différent de ce que l'on a l'habitude de voir. Oubliez les orcs, les elfes et les nains, ici vous êtes propulsé dans une Chine ancienne ravagée par la guerre. Quatre factions aux particularités propres sont disponibles. Les paisibles Guanyins qui croient en l'harmonie et au juste équilibre des choses. Mais ne sous-estimez pas ces guerriers pour autant ! Ils utilisent l'épée, la lame et les billes en guise d'armes. Les Jinongs sont eux à l'opposé des Guanyins. Ils sont sauvages et sans pitié. Cette réputation de tueurs impitoyables n'est pas usurpée, car ils ne vivent que pour la guerre. Leurs armes de prédilection sont la lance, la lame légère et le sceptre. Les Fujins, quant à eux, utilisent tout leur talent d'assassin avec brio. Ils sont à la fois discrets et gracieux et manient surtout parfaitement le katana, les doubles lames et le luth. Les Nangins, enfin, qui regroupent les maîtres des autres factions, la crème de la crème des guerriers en fait, et qui utilisent les armes de leur clan respectif pour combattre. Lorsque vous aurez déterminé votre préférence pour l'une ou l'autre des factions, vous pourrez partir guerroyer. Il vous faudra engranger suffisamment d'expérience pour bien progresser. Vous gagnerez ainsi en puissance et en compétences comme dans tout bon MMO qui se respecte. Pour bonifier vos talents de combattant, vous aurez accès à des parchemins. Ces derniers vont alors augmenter la vitesse de vos mouvements, mais cela consomme du chi (le mana local). Il faut donc les utiliser avec modération. Sachez qu'une fois un niveau défini atteint, vous accéderez au système de maître apprenti. Cela vous permettra de prendre un joueur sous votre aile et de lui offrir un bonus d'expérience non négligeable. En retour, la progression de votre apprenti vous octroie un gain de points de mérite, ainsi que des points d'expérience. *Twelve Sky 2* propose aussi des duels pour les amateurs de PvP, mais également des champs de bataille. Ces derniers sont disponibles pour à peu près tous les niveaux de joueur et offrent différents objectifs à accomplir : capture de territoire, annihilation ou destruction de pierre sacrée.

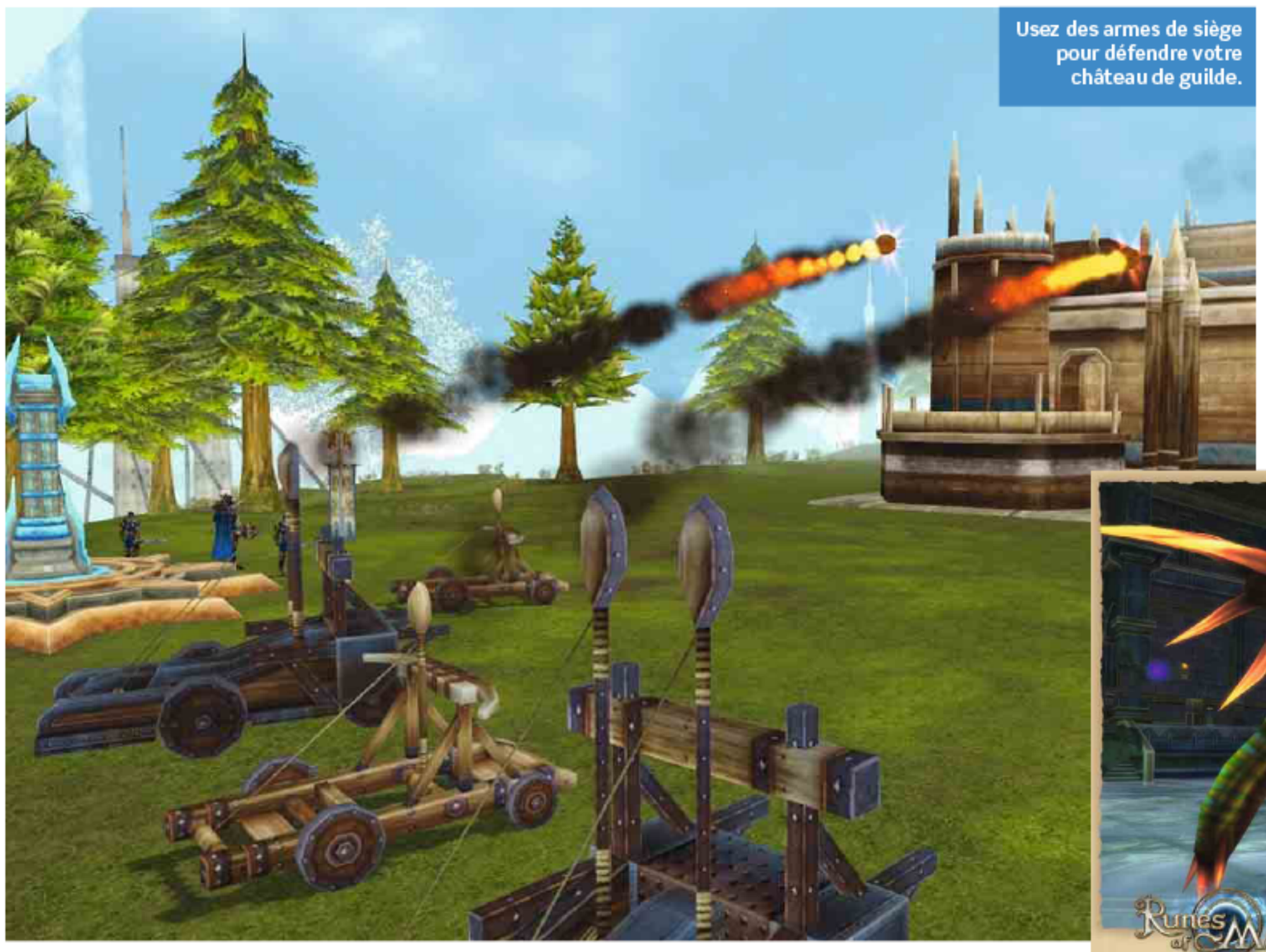
Vous êtes propulsé dans une Chine ancienne en guerre

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://fr.12-sky2.aeriagames.com
Éditeur : Aeria Games
développeur : Aeria Games
Langue : français

Release by winky©



Usez des armes de siège pour défendre votre château de guilde.

Il est nécessaire d'accomplir une quête d'entraînement pour la capture des familiers.

Et voici l'un des boss d'une instance de *Runes of Magic*.

Runes of Magic

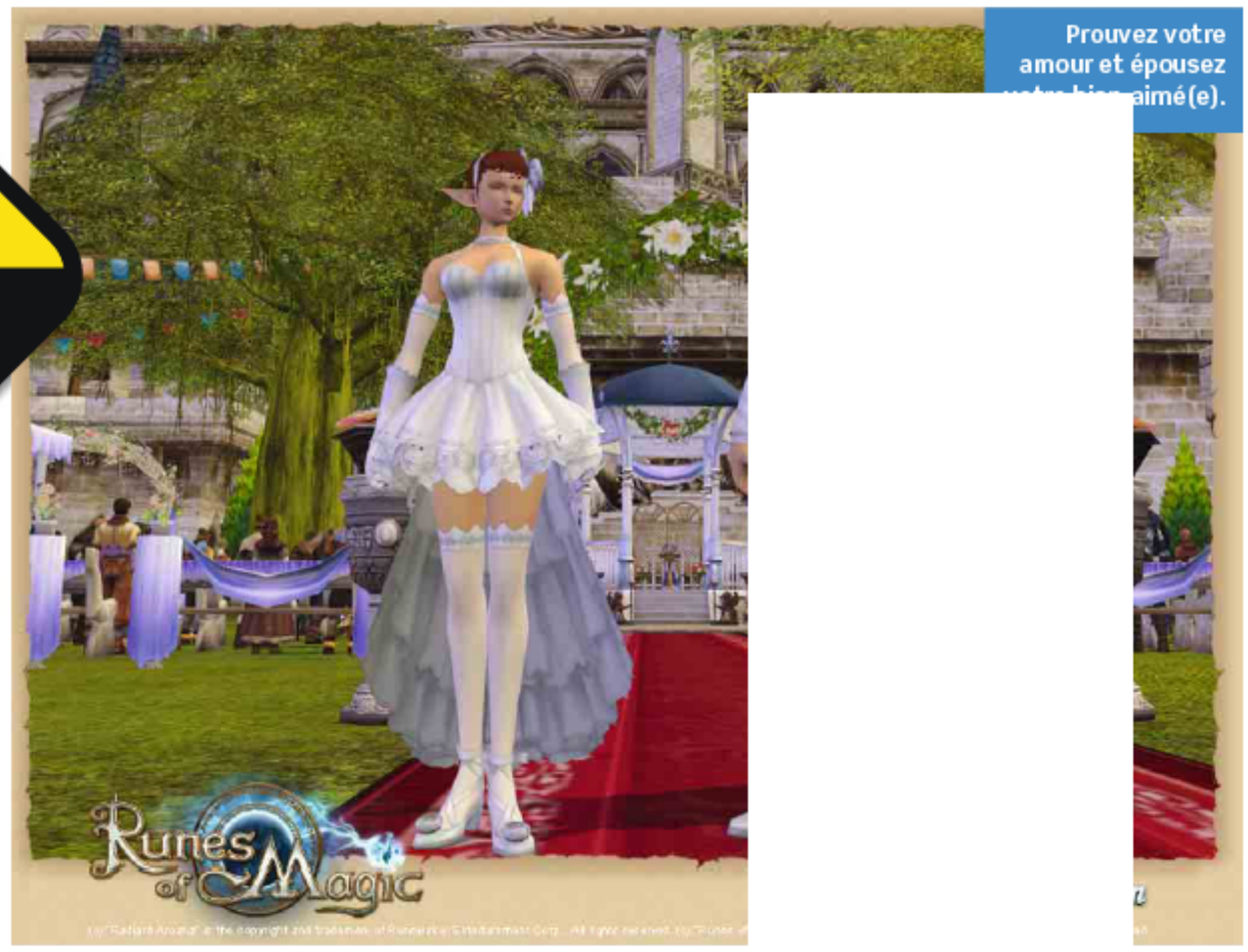
Gratuit, mais costaud !

JEUX ONLINE

L'un des meilleurs MMO gratuits du marché

Runes of Magic est un free-to-play comme on en voit assez peu. Ce MMORPG, qui se déroule au sein d'un univers médiéval fantastique, rencontre un vrai succès depuis sa sortie. Il y a quelques mois, Frogster annonçait trois millions de joueurs. C'est pas mal ! Mais la réussite de ce titre s'explique facilement lorsque l'on regarde de plus près ses caractéristiques et son niveau de finition.

Les races jouables sont au nombre de deux : les Elfes et les Humains. Du côté des classes, huit alternatives s'offrent aux joueurs. Les Humains peuvent incarner un guerrier, un éclaireur, un prêtre, un chevalier, un mage ou un voleur. Les Elfes, quant à eux, ont le choix entre un guerrier, un éclaireur, un druide, une sentinelle, un mage ou un voleur. Dès que les personnages sont au niveau 10, ils peuvent alors sélectionner une classe secondaire. Le choix de la classe primaire et de la secondaire dépend de la race. Ces doubles classes offrent de nombreuses possibilités tactiques. Intelligent comme système, n'est-il pas ? Mais *Runes of Magic* ne s'arrête pas là. Le titre reprend de nombreuses caractéristiques qui ont fait le succès d'autres jeux en ligne. Ce Free 2 Play est d'ailleurs souvent comparé à *World of Warcraft*, duquel il s'inspire clairement. Sauf qu'il ne requiert pas d'abonnement mensuel. Il possède cependant une boutique virtuelle qui propose différents types d'objets comme les montures, les potions ou même les déguisements…



Prouvez votre amour et épousez votre bien-aimé(e).

Parmi
Runes
oui, vo
home
dispon
chaises
de per
égalem

bles de
ing. Hé
ıe sweet
ets sont
tables,
mettent
s. Il est
trésors

Release by winky©

dans votre coffre personnel. Les accros du lèche-vitrines et du shopping seront aussi ravis d'apprendre que les habitats bénéficient d'une garde-robe. Les joueurs peuvent mettre des mannequins équipés des tenues de leurs choix dans leurs maisons. Très Pratique pour bien préparer son équipement de raid ! Toujours dans la maison, un système de plantation permet de cultiver puis de récolter des herbes, des minerais et différents types de bois. Il suffit de posséder un pot, des graines, de l'engrais et des agents de croissance pour se lancer dans la culture. C'est un système de jeu qui rencontre un franc succès auprès des joueurs, mais il n'est pas le seul : les familiers sont également très appréciés. Ce sont des versions domestiquées des créatures des régions de Taborea et s'en distinguent par leur apparence, mais aussi par leurs différentes compétences. Celles-ci sont développées en augmentant leur niveau et en prenant soin d'eux. Autres bestioles aimées des joueurs : les montures. De nombreuses sont disponibles via la boutique virtuelle. Il y en a même à deux places… Bref, *Runes of Magic* a tout pour plaire au plus grand nombre. Il est d'ailleurs destiné aux joueurs de tous les niveaux. Un chapitre dédié aux personnages high level est sorti au printemps dernier : *The Elder Kingdoms*. Il permet d'accéder à de nouvelles quêtes et de monter jusqu'au niveau 60. Des instances, du PvP et des zones dédiées sont également de la partie. Les guildes, quant à elles, ne sont pas en reste. Des bâtiments personnalisent les châteaux et de nombreux engins de siège permettent d'affronter les clans adverses. Le système de compétences a également été étendu dans cette extension. Celle-ci permet aussi aux plus romantiques des joueurs de se marier.

Ce Free 2 Play est souvent comparé à *World of Warcraft*. Il s'en inspire clairement.

Que demander de plus ? Une prochaine extension peut-être. Frogster annonçait il y a quelques mois son désir de développer différents add-ons pour son titre, pour faire plaisir à sa communauté qui grandit de jour en jour.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.runesofmagic.com/fr/index.html
Éditeur : Frogster Interactive
Développeur : Runwaker Entertainment
Langue : anglais

L'interface de *Runes of Magic* est très intuitive et reprend celle des MMO les plus célèbres.

Des événements saisonniers, comme la Saint-Valentin, sont fêtés en jeu.

Release by winky©

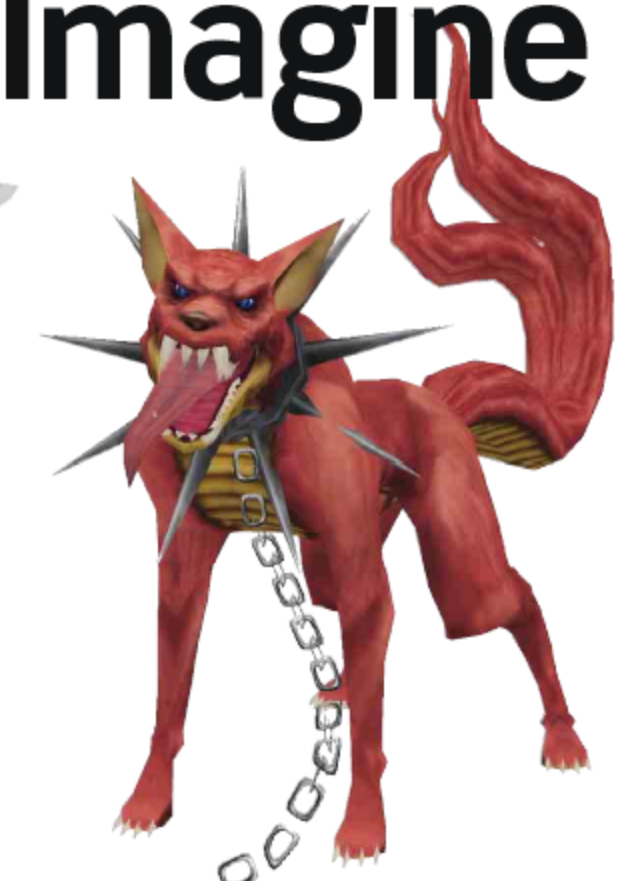
Shin Megami Tensei : Imagine

Chasseur de démons.

Votre familier démon vous sollicitera de temps à autre pour accomplir des quêtes.

JEUX ONLINE

Un univers post-apocalyptique infesté de démons



Dans les années 90, le genre humain fut émerveillé par la découverte de nombreuses technologies. À tel point que les Hommes finirent par être aveuglés par la soif de progrès. Leurs égos les poussèrent à bout, jusqu'à ce qu'ils s'entretuent à coup de missiles nucléaires. Le monde, alors en guerre, n'était plus qu'un vaste champ de bataille chaotique obligeant les survivants à se retrancher sous terre… Après plusieurs années d'un semblant de paix, trois obélisques sont apparus autour de Tokyo, amenant avec eux, une horde de démons. Ces démons doivent être éradiqués afin que la race humaine puisse survivre, mais vous pouvez également en apprivoiser afin qu'ils deviennent vos compagnons. Ils vous aideront à combattre et vous parleront, parfois, pour vous proposer d'accomplir des quêtes. Vous pouvez même fusionner plusieurs démons pour en créer de nouveaux encore plus puissants. L'aide de ce familier n'est pas de trop lorsque vous devez affronter les dangers présents dans des donjons qui ressemblent, ici, à des buildings infestés de monstres. Par ailleurs, les améliorations d'objets apportent plus d'efficacité à votre équipement. Dans le même registre, un système d'alchimie mélange des objets entre eux afin d'obtenir un résultat beaucoup plus raffiné. Vous découvrez alors des recettes permettant de créer des runes qui rendent votre démon plus puissant, mais également des potions qui rehaussent vos sens et vos compétences. Un avantage qui vous permettra peut-être de remporter la victoire durant les affrontements PvP. Effectivement, dans *Shin Megami Tensei* les créatures contrôlées par l'ordinateur ne sont pas votre seul défouloir. Vous pouvez aussi participer à des batailles, nommées Fate, qui opposent deux équipes composées de 15 joueurs dans lesquelles vous devez vous emparer des bases adverses. L'autre mode de jeu s'appelle Valhalla et oppose deux équipes de 5 joueurs qui s'affrontent dans un colisée. Le but étant de battre à plat de couture vos adversaires. Pour participer à ces combats PvP, il faut attendre que votre personnage ait atteint un certain niveau. Malheureusement, les débutants ne pourront donc pas y participer.

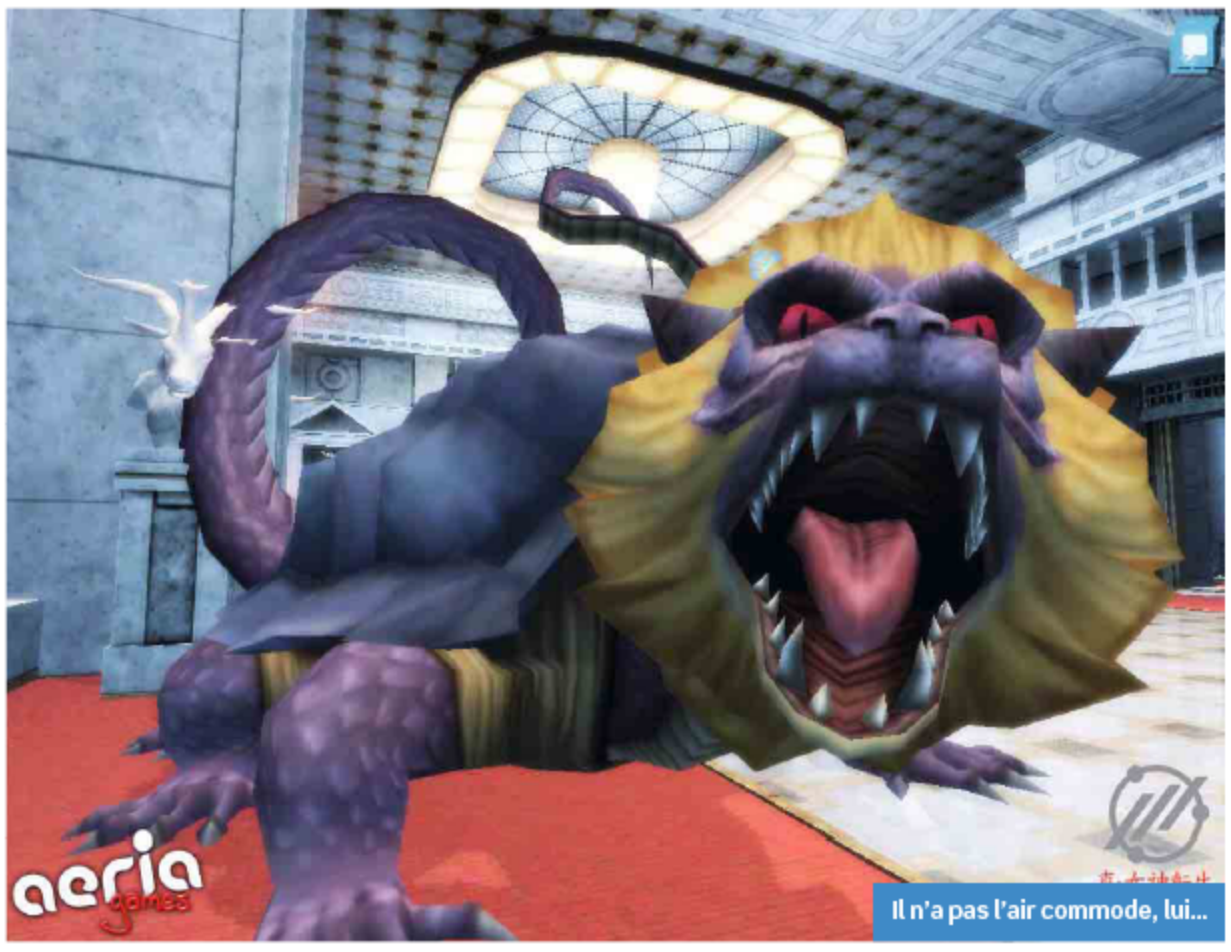
Il est possible d'apprivoiser des démons

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://megaten.aeriagames.com
Éditeur : Aeria Games
Développeur : Gave
Langue : anglais

Louez une moto pour une durée déterminée : 10, 20 ou 30 minutes.



Il n'a pas l'air commode, lui...

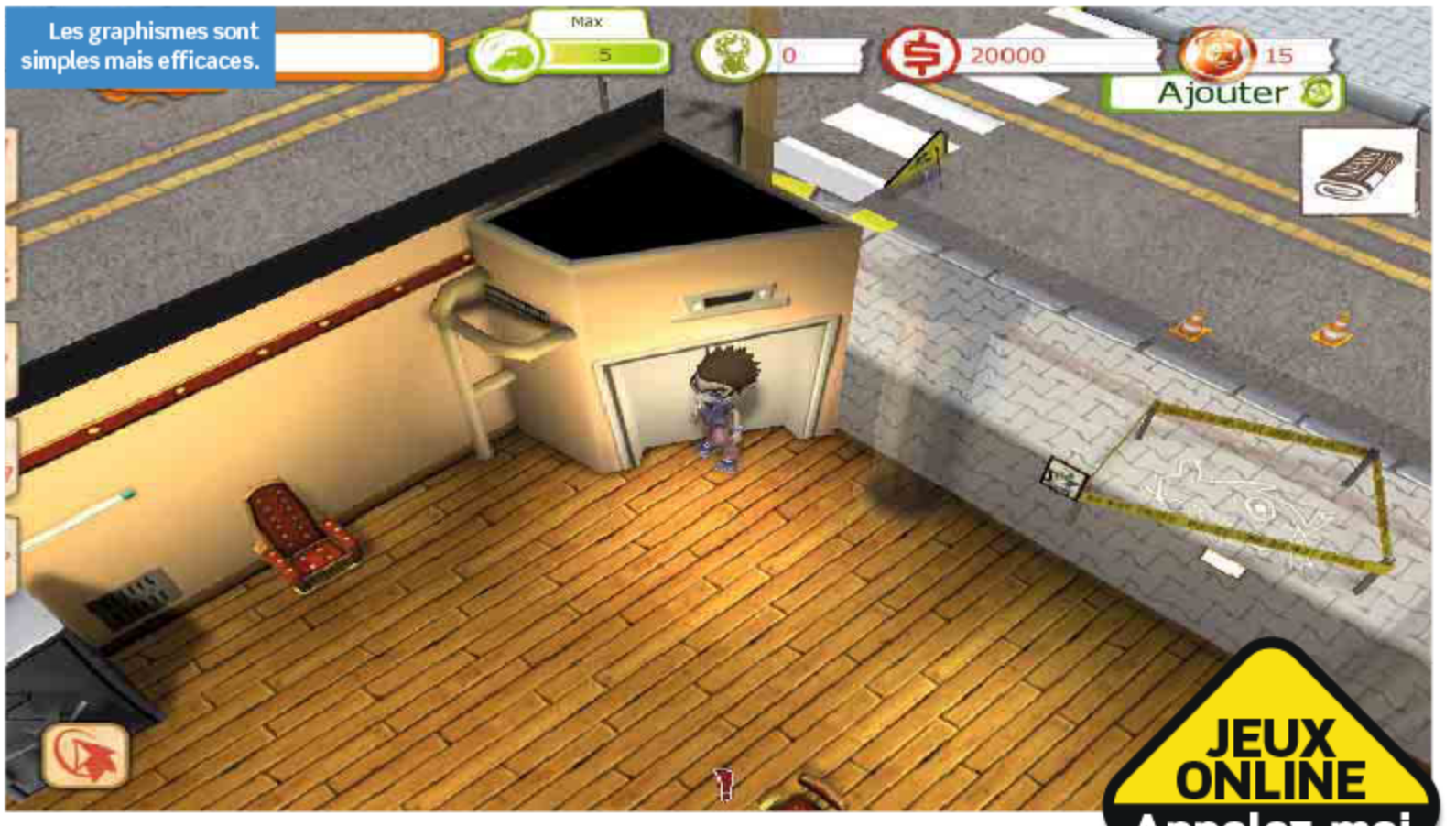
Release by winky©

Q.B.I. – Qualified Bureau of Investigations

Serpico des temps modernes.

Qui n'a jamais eu envie de se prendre pour un flic de choc, surtout quand la télévision nous sert autant de séries policières de plus ou moins bonne qualité. Développé par Agopia, *Q.B.I. – Qualified Bureau of Investigations* flirte avec cette mode de l'investigation en proposant un jeu d'enquêtes original, axé sur les échanges sociaux. N'arrivant plus à gérer le taux de criminalité qui augmente dangereusement, la police autorise la création de nouvelles agences de détectives pourfendeurs de vilénie. Vous chaussez alors les basques d'un aspirant enquêteur fraîchement installé avec Alan McQueen, un comparse expérimenté, et vous allez devoir régler les affaires les plus urgentes. *Q.B.I.* se présente sous forme de saisons à l'instar d'une série. La première comprend de 28 épisodes et proposera environ une centaine de missions. De quoi vous occuper largement en attendant les prochaines mises à jour. Alan McQueen veut vous former rapidement pour faire de vous un enquêteur hors pair, à l'aise avec les derniers outils high-tech du marché. À vous de gérer ensuite l'agence et les différentes tâches qui vous incomberont d'une main de maître. Il faudra dans un premier temps gérer votre équipe d'enquêteurs, dispatcher des missions et vérifier les indices rapportés. Votre avatar doit progresser pour gagner en renommée et faire de votre QBI le plus important de votre district. Les différentes affaires se présentent sous forme d'épisodes et vous devrez mener à bien votre enquête pour classer le dossier et ainsi passer au suivant. Le fil scénaristique de la première saison commence d'ailleurs sur les chapeaux de roues avec l'implication de l'ambassadeur allemand dans un complot gigantesque. Là où le jeu prend toute son ampleur sociale (rappelons que c'est un jeu Web et Facebook), c'est que vous pourrez à tout moment inviter vos amis dans votre QBI et même leur demander de l'aide pour résoudre une affaire.

Votre agence pourra en outre s'allier à une autre et échanger des indices. Le jeu fait osciller son gameplay entre gestion pure et aventure trépidante, mais ce sont surtout vos méninges qui seront le plus souvent sollicitées pour résoudre les affaires les plus tortueuses. Car il ne suffit pas d'avoir du matériel de pointe pour être un bon détective, le jeu mettra surtout votre sagacité à rude épreuve. La saison 2 devrait débarquer en décembre 2011 et les autres suivront en avril et septembre 2012 pour adopter le rythme de deux saisons par an.



Les graphismes sont simples mais efficaces.

JEUX ONLINE
Appelez-moi Horatio

> Q.B.I. se présente sous forme de saisons à l'instar d'une série

Entourez-vous de gens compétents et confier-leur les tâches les plus ardues.

PC JEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://www.qbi.net/
Éditeur : Agopia
Développeur : Agopia
Langue : Français

Le design des personnages est cartoonesque et les PNJ sont volontairement calqués sur des stéréotypes.

Gena la proc' est loin d'être commode, mais il faudra passer par elle pour vos premières missions.

Chaque affaire résolue vous rapporte des points bien utiles pour upgrader votre avatar et votre agence.

Release by winky©

Votre frappe varie en fonction de la forme de votre golfeur et de votre précision à cliquer au bon moment.

N'oubliez pas de passer du temps à l'entraînement avant de participer à une compétition.

Shot Online

Vivez le MMO autrement, en pratiquant le golf.

JEUX ONLINE

La texture du terrain influe sur la balle

La météo et la force du vent agissent sur la trajectoire de la balle, prenez bien ça en compte avant de frapper.

L'avantage des MMO n'est pas que d'arpenter avec ses amis un univers médiéval fantastique rempli d'orcs et d'elfes. C'est aussi l'occasion d'être plus terre à terre et d'affronter des milliers de joueurs dans un sport, comme c'est le cas ici, dans *Shot Online*. Pas de doute, les visuels ne trompent pas, vous êtes bien sur un parcours de golf, sans effets à outrance ou de supers tirs à la *Everybody's Golf*. Là, on parle de simulation, tenue correcte exigée ! Le moteur physique permet une pratique du golf très réaliste. La trajectoire de la balle est influencée par la texture du terrain. Les conditions météo et le vent jouent également un rôle primordial sur le mouvement de la balle. Quant à votre technique de frappe, elle est modifiée par plusieurs facteurs comme la force ou encore le niveau de fatigue du golfeur. Il existe divers profils de joueurs aux caractéristiques différentes comme le talent, l'endurance, la puissance ou la précision. Notez que pour vous faire la main, vous pouvez également choisir votre parcours. Vous en avez une dizaine aux difficultés multiples pour tous les types de niveau. Mais au-delà de cet aspect très sérieux, *Shot Online* propose de rejoindre une communauté de passionnés et de participer à des quêtes, des compétitions, de développer votre personnage par le biais d'un entraînement régulier et de gagner de l'argent virtuel en remportant des victoires. Cette monnaie vous permet d'acheter des balles, des clubs de golf et d'autres accessoires comme des gants. Pour cela, vous avez un espace qui regroupe l'ensemble des PNJ (Personnage Non Joueur) qui permettent de faire vos petites emplettes. Vous pouvez également rejoindre une salle de tchat afin de communiquer avec les autres personnes qui attendent de jouer. Notez que vous pouvez également dépenser de l'argent bien réel pour équiper votre avatar via une boutique online. Mais pour ça, chacun est évidemment libre de faire comme il lui plaît puisque l'ensemble de *Shot Online* est naturellement gratuit et ne prend que quelques minutes pour être téléchargé et installé. Ça serait donc dommage de s'en priver ! D'autant qu'il n'existe plus de grandes simulations « payantes » de ce sport pourtant populaire auprès des joueurs PC.

Plusieurs parcours vous attendent

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.shot-online.gamigo.fr
Éditeur : Gamigo
Développeur : OnNetCo.ltd
Langue : français

Release by winky©

Pangya United

Panique sur le green.

Balloté d'éditeur en éditeur depuis sa sortie en 2004, *Pangya* (ex-*Albatross 18*) a su conserver un certain public, malgré les déconvenues entraînées par les changements de serveurs successifs. Derrière son nom tout mignon, le jeu cache une alternative 100 % arcade aux nombreuses simulations de golf plus sérieuses que l'on peut voir pulluler un peu partout. Si les règles de base du sport sont bien évidemment respectées, les parcours rivalisent ici de fantaisie avec les clubs ou les coups spéciaux disponibles. Ainsi, il ne faut pas s'étonner d'être amené à tirer de véritables boulets de canon à l'aide d'une masse d'arme, sur un porte-avions militaire réquisitionné le temps d'un tournoi. Le tout dans une ambiance typée manga, colorée et mignonne. Mais si le gameplay se veut arcade et délirant, on doit tout de même composer avec divers paramètres : le vent, l'inclinaison et la nature du terrain, la matière du club ou encore les effets éventuels… Le jeu se veut donc pointu malgré tout, et de nombreuses compétitions officielles sont encore organisées, principalement en Corée. Inévitable pour assurer un intérêt sur le long terme, une dimension RPG se retrouve dans les gains d'expérience et de monnaie (les pangs), qui permettent respectivement de gagner des niveaux et d'acheter de l'équipement. Grâce à ces petites coquetteries, il sera possible d'améliorer ses statistiques de force, de précision ou encore d'effets (rotation avant et arrière, courbe…). Ces gains de puissance pourront ensuite être mis à profit à l'occasion de de matchs classiques jusqu'à quatre joueurs, de duels à thème (meilleur coup d'approche, plus grosse récolte de pangs, etc.), ou encore de tournois pour des parties pouvant rassembler jusqu'à dix-huit golfeurs. Un mode Family propose également de s'entraîner seul ou à plusieurs, en local. Aujourd'hui âgé de sept ans, *Pangya* en est à sa version 4.5 (on parle ici de « saisons »), et s'apprête à voir sortir la cinquième d'ici la fin de l'année. Chacune de ces mises à jour ajoute des personnages, des parcours et autres objets de rigueur, tout en ayant tendance à rendre le jeu plus accessible et plus facile. Dans sa version actuelle (qualifiée de *United*), *Pangya* comprend dix personnages, seize parcours et plusieurs dizaines de pièces d'équipement assurant une bonne dose de fun à tous les adeptes du club. Chasse au trésor, Halloween, Noël, Saint Valentin et autres, de nombreux événements ponctuels sont proposés, pour maintenir une masse de joueurs assez conséquente.

JEUX ONLINE
Le golf sans complexe

Le « pangya » désigne un coup parfait, réalisé en appuyant sur espace pile au bon moment.

Une alternative 100 % arcade aux simulations de golf plus sérieuses

Depuis la saison *United*, des effets de mise en scène mettent en valeur les coups spéciaux réussis.

Mal maîtrisé, un putt peut transformer un beau birdie en vilain par.

En payant, des Caddie vous accompagneront et vous octroieront peut-être quelques bonus.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://pangya.ntreev.net/
Éditeur : SG Interactive
Développeur : Ntreev
Langue : Anglais

Release by winky©

L'inventaire : un véritable fourre-tout et un bon indicateur du nombre de choses à faire dans le jeu.

La moitié de votre temps de jeu sera sûrement alloué à vous occuper des familiers !

Tous les garçons et les filles de mon âge s'en vont dans la vie deux par deux !

Asda 2

Veux-tu être mon ami ?

JEUX ONLINE
MMO en binôme

Comme son gros « 2 » l'indique, *Asda 2* est tout simplement la suite spirituelle d'*Asda Story*, MMORPG sorti en 2008. Le jeu se déroule dans un monde fantasy très poétique et enchanteur, auréolé de teintes chatoyantes. La libre création du personnage permet de modéliser une sorte de héros coloré et excentrique tout droit sorti d'un anime. Rien de bien neuf ou de déroutant, cependant, dans la personnalisation : sexe du protagoniste, type de visage puis coupe et couleur de cheveux. Point très positif : trois classes vous sont proposées au départ, elles-mêmes divisées en sous-catégories et évoluant à des stades différents à chaque palier de niveau franchi. Ainsi, si les sempiternels guerriers, mages et archers vous laissent de glace, la possibilité de devenir par la suite Templier, chasseur ou Pyromancien devrait aiguiser un peu plus votre curiosité. On appréciera alors de muter vers un style de combat plus étoffé au gré des levels engrangés. Tout dépendra de votre arme de base : épée une main ou deux mains pour le guerrier, par exemple, ou encore arc ou arbalète pour l'archer. En outre, la principale particularité du jeu provient de son système de « soul mate ». Il s'agit de s'associer, en tout bien tout honneur, à un autre personnage dans le jeu. Bien évidemment, se mettre à la colle avec un autre joueur doit avoir une répercussion intéressante en termes de gameplay plutôt qu'en termes de roleplay. En pratique, cela se traduit par un partage des bonus d'expérience et des capacités spéciales. En sus, si l'un des deux joueurs est déconnecté, il peut autoriser l'autre à se balader en compagnie de son avatar pour continuer à monter ses niveaux sans lui. Pour ce qui est du contenu du jeu, on reste dans le grand classique avec moults combats et activités annexes. Pêche, minage, exploration, donjons, familiers, marchands, factions, collecte d'objets, craft… bref, tout ce qu'on peut rencontrer actuellement dans un MMO bien fourni. L'intégration d'événements saisonniers ou exceptionnels fait aussi son apparition. Petit plus non négligeable, les joueurs peuvent crafter eux-mêmes leur équipement. Dans le monde d'*Asda*, vous trouverez au prix de nombreux efforts des pierres d'âmes appelées « Sowel ». Il suffira alors de les fusionner ou de les combiner pour sertir des armes et les doter de puissantes caractéristiques magiques. Si beaucoup lui préfèrent encore son aîné, *Asda 2* offre toutefois un espace de jeu très complet pour qui prendra la peine de se plonger un tant soit peu dedans.

> La principale particularité du jeu provient de son système de « soul mate »

Les events rajoutent encore à l'activité sociale déjà fort fournie du jeu.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://asda2.gamescampus.com
Éditeur : Gamescampus
Développeur : Gamengame
Langue : anglais

Release by winky©

Fiesta Online

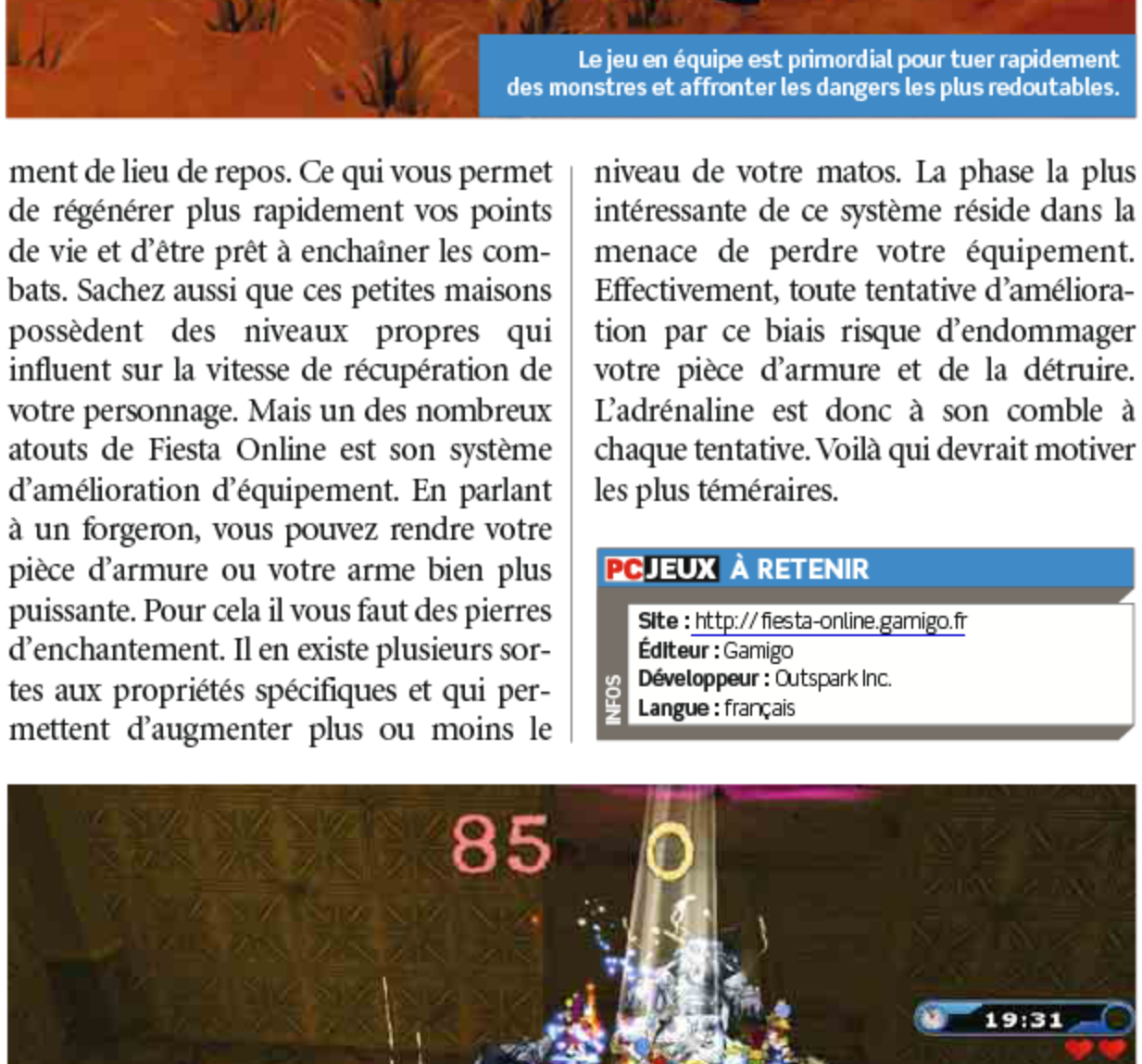
Faites la fête tous les jours dans le monde d'Isya.

L'histoire de Fiesta Online est découpée en plusieurs vastes chapitres disponibles dans leur intégralité sur le site officiel. Si le background de ce genre de MMO vous intéresse, vous savez donc où passer un peu de temps. Pour les autres, on va faire court. Sachez que Legel est une entité supérieure aux dieux, il est capable de créer à partir du néant et de contrôler le temps. Forcément, il attisa la jalousie et les dieux se sont unis pour le bannir. Par la suite, des guerres ont fait rage parmi la population. Votre périple commence donc dans le monde d'Isya gouverné par trois grandes villes : Roumen, Elderine et Uruga. Vous arpenterez ces terres en tant que guerrier, prêtre, mage ou archer. Chacune de ces classes possède des statistiques et compétences propres, classiques au genre. Naturellement Fiesta propose aussi son lot de quêtes, d'équipement, de guildes et de donjons à explorer. Vous aurez même droit à de l'artisanat avec des professions comme producteur de manuscrits, de pierres ou encore de potions. Fiesta Online propose également un système de montures. Ces dernières doivent être nourries avec des pierres magiques afin qu'elles se déplacent à toute vitesse. Vous trouverez aussi des mini-maisons en forme de champignon. Ces abris à l'architecture Schtroumpfs permettent de vendre ou d'acheter des objets, mais ils servent également de lieu de repos. Ce qui vous permet de régénérer plus rapidement vos points de vie et d'être prêt à enchaîner les combats. Sachez aussi que ces petites maisons possèdent des niveaux propres qui influent sur la vitesse de récupération de votre personnage. Mais un des nombreux atouts de Fiesta Online est son système d'amélioration d'équipement. En parlant à un forgeron, vous pouvez rendre votre pièce d'armure ou votre arme bien plus puissante. Pour cela il vous faut des pierres d'enchantement. Il en existe plusieurs sortes aux propriétés spécifiques et qui permettent d'augmenter plus ou moins le niveau de votre matos. La phase la plus intéressante de ce système réside dans la menace de perdre votre équipement. Effectivement, toute tentative d'amélioration par ce biais risque d'endommager votre pièce d'armure et de la détruire. L'adrénaline est donc à son comble à chaque tentative. Voilà qui devrait motiver les plus téméraires.

JEUX ONLINE
Possédez votre maison

Gare à ne pas perdre vos objets

Utilisez vos compétences comme il faut si vous ne voulez pas mettre votre groupe en péril.



Contre certains boss, vous n'aurez pas le droit à l'erreur. Restez vigilant !

Le jeu en équipe est primordial pour tuer rapidement des monstres et affronter les dangers les plus redoutables.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://fiesta-online.gamigo.fr
Éditeur : Gamigo
Développeur : Outspark Inc.
Langue : français

Release by winky©

Call of the Kings

La vie de château.

Entre stratégie et jeu de rôle, *Call of the Kings* vous enverra affronter les autres connectés à la tête des armées que vous aurez montées, selon votre manière de jouer, en piochant dans plus de cent cinquante types d'unités différentes. Vous aurez d'abord choisi votre allégeance à l'une des six races dispos. Et le plus fort dans tout ça, c'est que vous pourrez même ensorceler vos troupes afin de modifier leurs caractéristiques. Pour asseoir votre domination sur une région, vous pourrez même fonder une famille et envoyer ses membres sur d'autres fronts que ceux que vous occupez. Notez qu'avec des revenus qui ne tombent de manière on ne peut plus irrégulière, il faut tout autant compter sur la diplomatie que sur l'économie pour réussir à étendre votre territoire. Sans cela, soyez certain de votre défaite.

Nous vous l'accordons, vu comme ça, *Call of Kings* a des airs de *Risk*.

Voilà à quoi ressemble une armée dans *Call of the Kings*. Plutôt sommaire, mais efficace.

■ **Éditeur :** N. C. ■ **Développeur :** Gamalocus Studios ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** www.callofthekings.com

Angel Love Online

Mission divine.

Dans *Angel Love Online*, qui – selon ses développeurs – met en avant la joie et l'espoir, le joueur incarne l'un des anges envoyés des dieux afin de mettre fin à un conflit ancestral qui oppose quatre tribus. Côté design, le jeu a un petit air de *Dofus* avec sa vue isométrique. Côté équipement, pas moins d'une quarantaine de compétences différentes, une centaine de sortes de magies et plus d'un millier d'objets permettent de booster son personnage. Parmi ces artefacts, certains sont fabriqués en confiant les composants à des artisans, d'autres sont payants. Et si vous n'avez pas le temps de vous lancer dans une « vraie » quête, sachez que vous pourrez toujours passer quelques minutes sur les mini-jeux proposés : Othello, jeu de go, etc.

Certains véhicules sont les plus délirants que l'on puisse trouver.

■ **Éditeur :** UserJoy Technology Co ■ **Développeur :** UserJoy Technology Co ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://ao.igg.com

Atlantica Online

Un groupe à vous tout seul.

Très complet et atypique, ce titre vous propose de diriger une troupe de huit mercenaires (avec votre personnage, ça fait neuf héros). L'une des particularités du jeu étant de voir vos compagnons vieillir et leurs capacités décliner. Cela étant, vos protégés peuvent avoir des enfants, et ceux-ci reprendront le flambeau le moment venu. Avec vos coéquipiers, vous vivrez des quêtes ponctuées de combats au tour par tour qui vous entraîneront dans des scénarii s'inspirant de légendes célèbres et d'endroits mythiques : le labyrinthe du Minotaure, comme le château de Dracula, ou encore la prison d'Alcatraz. En plus du PvE et du PvP, ce jeu permet de gagner de l'argent en pratiquant l'artisanat et propose des batailles pouvant accueillir une trentaine de participants par camp.

La particularité d'*Atlantica Online* est de vous proposer de gérer un groupe de héros sur plusieurs générations.

Découvrez des endroits inspirés de lieux réels ou encore de légendes issues de la mythologie.

■ **Éditeur :** Nexon ■ **Développeur :** Ndoors ■ **Langue :** français

■ **Site :** http://fr.atlantica.nexoneu.com/center/default.asp

Audition Online

La nouvelle star, c'est vous !

Vous avez toujours rêvé de vous produire devant un jury impitoyable qui ne raisonne qu'en bleu ou rouge ? Passer de l'autre côté de la lucarne vous terrifie ? Ne cherchez plus, *Audition Online* est fait pour vous. Comme dans un *Dance Dance Revolution*, vous suivez des chorégraphies plus ou moins compliquées en reproduisant avec votre clavier les instructions données à l'écran dans des « battles » opposant plusieurs joueurs connectés. Quand vous l'emportez, vous recevez une prime qui vous servira à acheter de nouveaux accessoires vestimentaires afin d'augmenter le charisme de votre personnage. L'aspect personnalisation est ici essentiel et, si la plupart des éléments du catalogue sont accessibles contre la monnaie du jeu, il ne faudra pas rechigner à s'acheter les plus prestigieux d'entre eux avec de l'argent bien réel.

Gardez le rythme tout en suivant les instructions à l'écran.

Vous vous sentez « Papillon de lumière » ? *Audition Online* vous tend les bras !

■ **Éditeur :** Alaplaya ■ **Développeur :** T3 Entertainment ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://audition.fr.alaplaya.net

Release by winky©

4Story – Three Kingdoms & One Hero

Êtes-vous soldat ou magicien ?

Le pays d'Iberia est divisé en deux nations qui s'affrontent, à savoir Valorian et Derion. Les citoyens de la première privilégient une guerre plutôt traditionnelle mettant en avant armes, armures et formation militaire. Les habitants de Derion, quant à eux, puisent leur force dans la pratique de la magie et de l'alchimie. Quel que soit votre camp, vous allez devoir choisir un personnage appartenant à l'une de ces trois races : les Humains, forts, intelligents et plutôt résistants à la magie (comme nous, quoi), les Félins, aux capacités physiques impressionnantes et les Fées, plus versées dans les arts occultes. À partir de là, le jeu propose encore six classes supplémentaires (guerrier, mage, assassin, archer…) et une quarantaine de capacités différentes.

Visuellement, l'interface de *4Story* écrase un peu l'action.

La guerre en Iberia ne sera pas la seule occasion de sauver votre peau.

■ **Éditeur :** GamenGame ■ **Développeur :** ZEMI Interactive ■ **Langue :** français

■ **Site :** http://4story.fr/

C'est la maîtrise des arts martiaux qui sert d'arme à vos héros.

Contre ce Wolverine remonté, vous avez intérêt à réviser vos bases de karaté.

9 Dragons

"I know kung-fu…" and you too ?

Voici un titre qui s'adresse surtout aux adeptes des arts martiaux. On y débute dans la peau d'un simple paysan vivant au temps de la dynastie Ming. Martyrisé par les monstres qui rôdent alentour, il va vite falloir apprendre à se défendre. Pour cela, il conviendra de trouver un entraîneur, d'apprendre quelques attaques et de rejoindre ensuite l'un des six clans de base disponibles : Shaolin, Wu-Tang, la Ligue des Mendiants, etc. Ce n'est qu'une fois que votre perso aura démontré sa valeur au combat qu'il pourra intégrer l'une des trois maisons avancées suivantes : l'Union des Familles Nobles, les Disciples du Poing de Fer ou le Clan du Dragon Noir. En plus de proposer de se battre à mains nues, le jeu dispose de plusieurs centaines d'armes accessibles selon votre niveau de karma. Celui-ci varie en fonction des affrontements, notamment ceux contre les autres joueurs. *9 Dragons* fait donc la part belle au PvP.

■ **Éditeur :** Mmosite.com ■ **Développeur :** Indy 21 ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://gdragons.mmosite.com/

Age of Armor

Des mechs, des vrais de vrais !

C'est la guerre. Entre la Global Federation, qui réunit les Terriens, et l'Arthur Republic, qui regroupe les colons expatriés sur Mars, rien ne va plus. Attention, *Age of Armor* s'adresse aux amateurs de mechs, ces gigantesques robots de combat à l'intérieur desquels prennent place des pilotes bardés d'armes. Ici, l'évolution du personnage, forcément humain, dépend de son degré d'intelligence. En augmentant, celui-ci lui donnera accès à des armes de plus en plus sophistiquées et à des talents dévastateurs. À noter : dans ce jeu, l'humanité est divisée en trois classes (Humains, Humains améliorés, Néo Humains) qui s'affrontent pour imposer leur vision.

Quand tout le monde a revêtu son armure de combat, la photo de famille d'*Age of Armor* a de la gueule.

■ **Éditeur :** Suzhou Snail Electronic Co. Ltd ■ **Développeur :** Snail Game ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://aoa.us.woniu.com/

Anarchy Online

Un aïeul en grande forme.

Près de dix ans après son lancement, *Anarchy Online* répond toujours et encore présent et fait preuve d'une vitalité étonnante grâce à une communauté très active. Bien entendu, les graphismes ont quelque peu vieilli et la gratuité n'est valable que pour le jeu de base. Les extensions coûtent une trentaine de dollars chacune plus l'abonnement. Ceci étant dit, c'est toujours l'un des rares MMORPG qui propose un univers teinté de science-fiction par opposition au milieu médiéval-fantastique qui a très souvent la faveur des développeurs. En tout, ce sont quatre races, douze professions et trois factions qui vous attendent dans ce monde immense pour un jeu complexe.

Au-delà de la base gratuite, *Anarchy Online* propose quelques véhicules, si vous êtes prêt à vous les offrir.

Avec les évolutions – payantes – d'*Anarchy Online*, vous aurez accès à des armures de combat.

■ **Éditeur :** Funcom ■ **Développeur :** Funcom ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://www.anarchy-online.com

Release by winky©

Knight Online

Pour la gloire...

Payant à sa sortie en 2004, *Knight Online* a progressivement évolué vers la gratuité. Il s'appuie aujourd'hui sur un système de micro-transaction qui permet aux joueurs qui le souhaitent de s'offrir des objets rares et puissants. Dans ce MMORPG, on choisit d'emblée à quelle nation on souhaite appartenir : El Morad, le pays des Humains ou Karus, la terre des Orques. Et une fois ce choix effectué, on peut partir en guerre contre la faction adverse et, en bataillant, on se couvre de gloire. Après avoir obtenu le statut de héros, votre personnage attirera l'attention de son souverain qui pourrait finir par le promouvoir seigneur. Dès lors, il pourra prendre la tête d'un fort ou d'une cité. Attention, *Knight Online* fait partie de ces titres où la réputation revêt autant - sinon plus - d'importance que l'expérience.

Knight Online pose la question sans ambages : « Que seraient des chevaliers sans dragons ? »

Vous aimez les stats ? Ça tombe bien, *Knight Online* en est plein.

■ **Éditeur :** Terra ICT Sdn. Bhd. ■ **Développeur :** MGame ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://gamersfirst.com/knightonlineworld

Le principe de *LaTale* s'inspire des jeux de plates-formes.

L'ambiance graphique est très kawaii, mais le fond y est.

LaTale

De la 2D très dynamique.

À l'image d'un *MapleStory* présenté plus bas, ce titre fait partie du sous-genre « MMORPG en 2D à défilement horizontal ». Et l'analogie avec ce dernier est notable également en termes de style graphique, tous deux donnent dans le manga tout mignon. Bénéficiant d'un système de combat très dynamique, *LaTale* propose à la fois du PvE allant jusqu'aux donjons à fouiller en instance avec votre équipe, et du PvP se déroulant dans des arènes. Quatre classes de personnages sont disponibles : mage, warrior utilisant épée, poing ou claymore, traveler se servant d'arc et arbalète, ou bien knight préférant la masse d'arme. Les guildes peuvent s'aligner selon trois orientations qui leur donneront accès à des options et bonus différents : ordre, neutre ou chaos. Comme beaucoup, ce jeu gratuit propose des objets à s'offrir grâce aux micro-transactions.

■ **Éditeur :** Ogplanet ■ **Développeur :** Actoz Soft ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://www.ogplanet.com/download.og#gameDownlauds

CroNous

Comme un p'tit air de *Diablo*.

Indéniablement, ce titre ressemble énormément à *Diablo*. C'est sans doute à cause de son interface graphique qui présente respectivement, à gauche et à droite de l'écran, une sphère rouge pour la santé et une sphère bleue pour la mana. Ici, on crée un personnage appartenant à l'une des quatre classes qui sont disponibles : un guerrier qui privilégie l'usage des épées ; une valkyrie qui bénéficie d'une vitesse d'attaque augmentée, mais résiste moins bien, un mage utilisant des sorts ou bien un sauvage, grosse brute résistante, mais lente, qui manie la hache. À la base, *CroNous* était un jeu payant. Mais comme il a été massivement déserté par ses joueurs, sa licence a été rachetée à son éditeur par un particulier qui en a fait un titre désormais gratuit. Alors rendez-vous sur le site et téléchargez le client pour des heures de jeu…

Ce décor tiré d'un donjon évoque invariablement *Matrix*.

Avec ses sphères colorées, l'interface de *CroNous* évoque celle de *Diablo*.

■ **Éditeur :** Lizard Interactive Co. Ltd ■ **Développeur :** N. C. ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://cronous.neofun.com

Dekaron

Hachez menu tout ce qui bouge.

Si vous avez entendu parler d'un jeu intitulé *2Moons* aux États-Unis, sachez que pour le reste de la planète, celui-ci s'intitule *Dekaron*. Nous classons ce titre parmi les MMORPG, mais il faut reconnaître que son principe laisse une part importante au hack n' slash (comprenez au débitage à la chaîne de monstres plus hargneux les uns que les autres). De ce genre, il hérite une personnalisation limitée du perso dont le sexe sera, par exemple, défini en fonction de la classe choisie parmi les six proposées. Côté apparence, il est impossible d'interférer. Deux personnages de même classe et de même niveau auront le même look. Précisons enfin que, s'il est gratuit, *Dekaron* dispose d'un magasin où vous pourrez vous procurer des objets spéciaux - et très puissants - à condition de sortir votre carte de crédit.

À haut niveau, l'apparence des héros de Dekaron est tout simplement sublime.

Deux persos de même classe et même niveau auront forcément la même apparence.

■ **Éditeur :** Gamehi ■ **Développeur :** GameTribe ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://dekaron.gamehi.com

Release by winky©

NosTale

On se détend...

Prétendant au titre pompeux de « MMO le plus cool de la galaxie », *NosTale* met en avant son ambiance sympathique ainsi que les nombreuses facilités de jeu offertes à ses utilisateurs, qu'ils soient débutants ou vétérans. Ici, on peut modifier son personnage pratiquement à la volée, tant au niveau de l'apparence qu'en terme de talents et de pouvoirs. Sachez également qu'en plus de diriger votre héros, vous aurez sous vos ordres un familier et un compagnon. Après des débuts en tant qu'aventurier, vous devrez choisir de vous spécialiser en devenant épéiste, archer ou sorcier. Et si vous atteignez les plus hauts niveaux, votre personnage, quelle que soit sa classe, deviendra spécialiste en son domaine, ce qui lui conférera des avantages intéressants, comme une puissance inégalable dans la pratique de son art et plein d'autres joyeusetés…

Ici, les batailles ressemblent parfois à une foire d'empoigne frénétique.

NosTale se veut un jeu simple avec une large offre de systèmes sociaux.

■ **Éditeur :** Gameforge GmbH ■ **Développeur :** Gameforge GmbH ■ **Langue :** français
■ **Site :** http://www.nostale.fr

Dans *OZ*, deux avatars peuvent se marier dans les règles de l'art.

L'effort particulier apporté à la déco intérieure nous fait penser aux *Sims*.

Oz World

Lutte sociale.

Conçu pour tourner même sur les configurations les plus modestes, ce titre en 3D fait la part belle à l'aspect social qui caractérise les jeux massivement multijoueurs et s'adresse avant tout aux ados. Son système, baptisé *Oz Personals*, permet de découvrir facilement d'autres joueurs ayant les mêmes affinités et centres d'intérêt. L'idée est poussée même à l'extrême puisqu'il est possible de convoler en justes noces avant de partir en lune de miel avec son nouveau conjoint. Suivant un raisonnement identique, *Oz World* fait partie de ces MMO dans lesquels on peut s'offrir une maison, la décorer selon ses goûts grâce aux objets présents dans le jeu et y inviter ses amis. Attention, pour la déco intérieure comme pour habiller son avatar, il faudra se munir de sa carte de crédit et ne pas hésiter à dépenser quelques euros.

■ **Éditeur :** Oz Intermedia ■ **Développeur :** Oz Intermedia ■ **Langue :** anglais
■ **Site :** http://oz.ongameport.com

Perfect World

En quête de perfection.

Avec ses trois races (avec les traditionnels Elfes et Humains auxquels viennent s'ajouter les Hommes-Bêtes) et ses six classes (guerrier, prêtre, archer, mage…), *Perfect World* est considéré comme l'un des MMORPG gratuits qui propose le plus d'options de personnalisation pour son personnage. On pourrait signaler également qu'il ne requiert aucun chargement une fois qu'on est dans la partie ou encore que 5 000 quêtes et missions vous attendent, sans oublier de nombreuses instances à explorer en association avec d'autres joueurs connectés. Comme si tout cela ne suffisait pas, précisons qu'un pan de défense de territoire vous permet d'affronter les joueurs ennemis dans des batailles en Royaume contre Royaume, mais aussi qu'une défaite en PvP peut se traduire par la perte du matériel que vous vous êtes confectionné.

Vu comme ça, le monde de *Perfect World* peut effectivement paraître parfait.

Ici, des pandas doués de parole vont vous aider à mettre le pied à l'étrier.

■ **Éditeur :** Games-Masters.com ■ **Développeur :** Beijing Perfect World Co. Ltd
■ **Langue :** anglais ■ **Site :** www.pwfrance.com

Ragnarök Online

Retour aux sources.

Payant à ses débuts, *Ragnarök Online* est devenu gratuit fin 2008. Cela dit, un magasin proposant des objets Premium demande tout de même de sortir la carte de crédit si l'on souhaite en acquérir. Lancé en 2002, ce titre a servi de modèle à la grande majorité des MMORPG F2P venus d'Asie depuis. Comprenez que son style graphique est bien entendu manga-kawaii, les personnages sont donc courts sur pattes avec de grosses têtes. Vraiment complet, *Ragnarök* propose une bonne vingtaine de classes différentes permettant de spécialiser son personnage tout au long de l'ascension des niveaux. D'autre part, son principe fait la part belle au « monster bashing », ce qui, à la longue, pourra en lasser certains. Bref, bien que très traditionnelle, son offre tient encore la route.

L'exploration et la recherche de trésors font partie des activités essentielles.

Ragnarök Online était payant à ses débuts, puis le jeu est devenu gratuit.

■ **Éditeur :** Gravity Corp. ■ **Développeur :** Gravity Corp. ■ **Langue :** français
■ **Site :** www.ragnarokonline.fr/inscription

Release by winky©

1100AD

Chevaliers et châteaux forts.

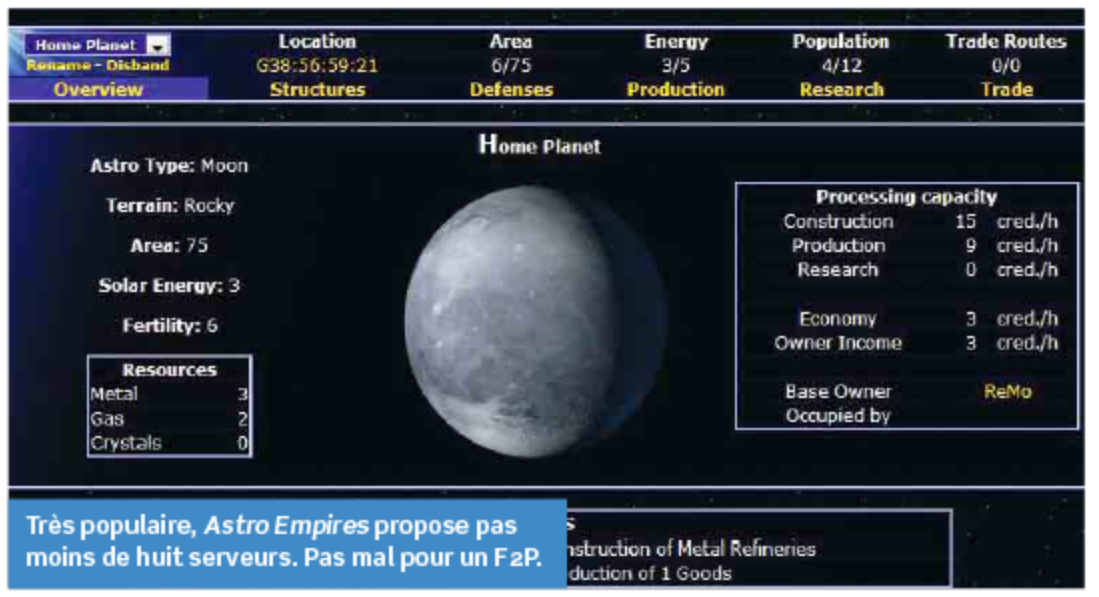
Jouable au sein de votre navigateur Internet, ce qui signifie qu'il n'exige pas d'installation et reste toujours accessible, *1100AD* vous entraînera dans un univers médiéval cohérent et plutôt proche de la réalité. Très complet, l'aspect stratégique exige du joueur qu'il fonde des villes et développe son économie. Il doit aussi lever des armées pour étendre son territoire ou plus simplement se défendre contre les agressions. Signalons que le principe général du jeu inclut un système de héros : ils prendront la tête des armées ou dirigeront les cités en leur faisant bénéficier de bonus intéressants. Sachez également que, selon l'envie du joueur, une partie plus ou moins importante de la gestion peut être laissée au logiciel qui s'en chargera automatiquement.

C'est un peu difficile de s'en rendre compte, mais cette ville dans *1100AD* est en guerre.

La gestion de la cité est l'une des clés de la victoire dans *1100AD*.

■ **Éditeur :** Ambergames ■ **Développeur :** Ambergames ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** www.1100ad.com



Très populaire, *Astro Empires* propose pas moins de huit serveurs. Pas mal pour un F2P.

Astro Empires

Étoiles, garde à vous !

S'inscrivant dans une tendance des jeux de stratégie où l'on trouve également *Homeworld* et autres *Sins of a Solar Empire*, *Astro Empires* est un titre qui va vous permettre de bâtir votre civilisation dans les étoiles. Il est massivement multijoueurs et est jouable dans le navigateur Internet. Son apparence est en fait une succession de tableaux au sein desquels vous donnez vos instructions dans tous les postes qui participent à l'avancée du peuple : construction, recherche, établissement des colonies, commerce. C'est très complet et très intéressant, mais quand même bien lent et austère. Le bon côté de cette dernière remarque, c'est que ce jeu peut fonctionner sans problème sur des configurations modestes ou en tâche de fond. Il est gratuit avec options Premium.

■ **Éditeur :** Cybertopia ■ **Développeur :** Astro Empires Team ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** www.astroempires.com

MapleStory

Un vrai succès.

Selon son éditeur, qui l'annonce fièrement en page d'ouverture du site officiel, *MapleStory* réunit déjà 92 millions d'utilisateurs de par le monde. C'est vrai que ce titre en 2D à défilement horizontal est très accessible. Aussi, il fonctionne sur des configurations relativement modestes, ce qui le met par exemple à la portée des ordinateurs portables les plus communs. À la base, il proposait trois traditionnelles classes de personnages : Guerrier, Magicien, Archer. Toutefois, les mises à jour ont apporté une classe pirate et cinq classes de soutien du personnage principal. Ici, mieux vaut aimer le style graphique asiatique, car c'est kawaii. Et si le jeu est effectivement gratuit, un magasin offre la possibilité de s'offrir contre des devises bien réelles quelques objets plus rares que les autres.

Un joueur français de *MapleStory* s'est égaré dans cette image. Saurez-vous le retrouver ?

MapleStory et *LaTale* ont des apparences et un principe communs.

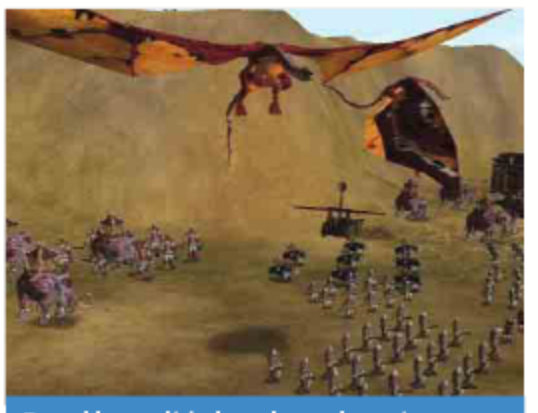
■ **Éditeur :** Nexon Corporation ■ **Développeur :** Wizet ■ **Langue :** français

■ **Site :** http://fr.maplestory.nexoneu.com/lauding.aspx

Saga

C'est pas du toc, c'est du troc.

Titre massivement multijoueur très ambitieux, *Saga* vous place à la tête d'un royaume que vous dirigerez dans un monde où la magie et la technologie se côtoient. Comme c'est souvent le cas, le choix entre les deux se fera au moment de décider de la race à laquelle appartiendra votre peuple parmi les six que propose le jeu : Nains (techno), Elfes (magie), Géants, Orques, Défenseurs de la nature ou Morts-vivants. Certaines factions peuvent se rassembler après accords diplomatiques, mais d'autres sont des ennemis héréditaires. Gratuit à la base, *Saga* propose à l'achat des « boosters packs » contenant des unités plus puissantes. Mais comme ceux-ci sont comme des pochettes-surprises au contenu préconfiguré, les joueurs peuvent échanger entre eux certaines unités qu'ils auraient en double.



Parmi les unités les plus puissantes de *Saga*, on compte les dragons.

Dans *Saga*, le terme MMO n'est pas galvaudé !

■ **Éditeur :** Deep Silver ■ **Développeur :** SilverLode Interactive ■ **Langue :** français

■ **Site :** www.playsaga.eu

Release by winky©

Entropia : un jeu qui propose de changer l'argent virtuel gagné en monnaie bien réelle.

Entropia Universe

Un billet pour l'aventure.

Sur fond de guerre entre les Humains et les machines, *Entropia Universe* propose un principe qui permet de gagner de l'argent réel grâce aux affaires menées durant le jeu. En fait, tout le matériel, ainsi que les terrains et les bâtiments glanés pendant vos quêtes peuvent vous servir ou bien être revendus. La monnaie du jeu, le PED, peut être échangée contre une somme réelle sur la base du taux de 10 PED contre 1 $. Précisons toutefois que tous les objets utilisés dans le jeu s'abîment, il faut donc les entretenir. Et, c'est grâce à l'argent dépensé par les joueurs dans le cadre de cette activité que l'éditeur tire ses profits. À intervalles réguliers, le jeu de base est enrichi d'extensions qui sont autant d'occasions d'explorer de nouvelles contrées et de trouver de nouveaux objets.

■ **Éditeur :** MindArk ■ **Développeur :** MindArk ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** www.entropiauniverse.com

Eudemons

Hou, les cornes !

Ras-le-bol de jouer un gentil qui lave plus blanc que blanc ? Sachez qu'*Eudemons Online* vous permet de vous compromettre ! Ici, vous aurez l'occasion d'invoquer une troupe de démons qui vous protégera et vous aidera dans votre combat. Chaque membre cornu de votre groupe possédera ses propres capacités offensives et défensives. Ce n'est qu'en maintenant un équilibre parfait entre les deux que vous parviendrez à vous montrer efficace en combat. Comptez également sur l'entraînement que vous ferez subir à vos sbires pour qu'ils s'améliorent et deviennent plus puissants. À noter, le jeu propose à la fois du PvE et du PvP.

Une bonne épée et un gros démon rouge : les deux éléments de la victoire.

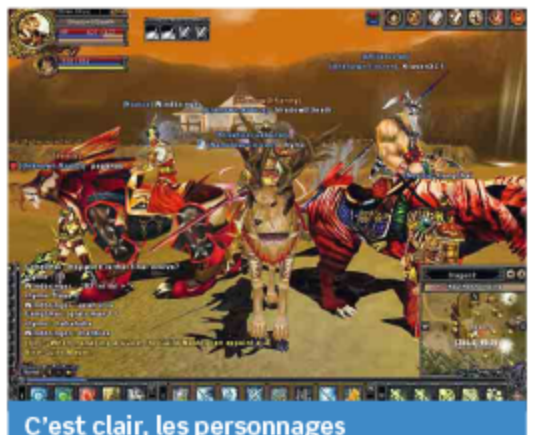
Dans *Eudemons*, vous dirigez un groupe de démons. Cela fait-il de vous un méchant ?

■ **Éditeur :** NetDragon Websoft, Inc. ■ **Développeur :** NetDragon Websoft, Inc.

■ **Langue :** anglais ■ **Site :** http://eo.g1.com

Hero Online

Complètement à l'Est !



C'est clair, les personnages de *Hero Online* sont parmi les plus classes de notre sélection.

Le synopsis de ce jeu installe son action vingt ans après la victoire d'un héros légendaire sur des forces démoniaques, les Douze Dragons. Mais notre héros est mort et ses anciens ennemis refont surface. Il faut donc illico lui trouver un remplaçant. Résolument tourné vers les arts martiaux asiatiques, *Hero Online* permet de créer un personnage en choisissant parmi quatre spécialités. Le Guerrier, sans surprise, peut augmenter les capacités offensives de ses compagnons, le Chasseur gère pour sa part un familier (monture ou animal d'attaque) et dispose d'une bonne défense, le Physicien, quant à lui, augmente les dégâts sur les ennemis et améliore la condition de ses compagnons, l'Assassin, enfin, est un champion en termes de rapidité et de célérité.

Les armures de *Hero Online* s'inspirent des tenues de combat d'Extrême-Orient.

■ **Éditeur :** MGame USA Inc. ■ **Développeur :** NetGame ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://hero.netgame.com

Free Realms

Une affaire de famille.

Dans *Free Realms*, l'ambiance se veut clairement plus grand public que la grande majorité de la production du genre. Ici, la course aux niveaux cède le pas à une vraie envie de distraire les petits comme les grands en leur proposant pléthore de mini-jeux et de métiers plutôt que de les envoyer zigouiller du monstre à la chaîne dans tous les coins de la carte. Dommage toutefois que ce jeu qui s'adresse aussi à nos chères petites têtes blondes ne soit pas traduit en français. En outre, si l'on peut parfaitement s'amuser longtemps sans bourse délier, et sans compte créer, les plus accros devront passer à la caisse pour explorer les moindres recoins du titre…

Free Realms vous propose d'embrasser plusieurs carrières, dont celle de footballeur.

■ **Éditeur :** Sony Online Entertainment ■ **Développeur :** Sony Online Entertainment

■ **Langue :** anglais ■ **Site :** www.freerealms.com

Release by winky©

Dans *Monato Esprit*, le commerce est aussi important que les combats.

Monato Esprit

Songez-y.

Voici un titre qui souhaite nous entraîner dans un monde positif. Un univers où tout reposerait sur les rêves dont la cohérence serait assurée par un objet magique : le Cristal. Mais ce serait sans compter sur d'horribles cauchemars venus pervertir cette précieuse pierre. Pour ramener un peu de tranquillité sur cette planète onirique, les héros se lanceront à l'aventure après avoir notamment choisi l'inclinaison de leur guerrier : Hwarang pour la maîtrise des arts martiaux ou bien Wonhwa pour les pouvoirs magiques. Dans *Monato Esprit*, l'économie occupe une part importante du principe du jeu puisqu'il est possible d'employer des personnages mis à votre disposition afin d'augmenter votre pécule. Et, bien entendu, un système d'artisanat permet de fabriquer des objets à revendre par la suite.

■ **Éditeur :** GamaSoft Co. ■ **Développeur :** Reality Gap ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** www.monatoesprit.com

Vous pouvez former des disciples pour combattre à vos côtés.

R.O.H.A.N. : Blood Feud

Quand la Corée se la joue sérieux...

R.O.H.A.N. (acronyme de *Renaissance Of Human And Nature Online*) est un titre très complet puisqu'il propose aussi bien un système de familiers que des montures, de l'artisanat, une gestion des disciples que vous formez, des batailles de guildes pour prendre possession des villes afin de s'assurer un revenu en prélevant des impôts, etc. Son ambiance graphique est un peu plus sombre que ce à quoi la Corée nous a habitués jusque-là. Cela dit, le foisonnement de détails à l'écran et le design des créatures sont très convaincants. En marge du jeu en lui-même, les développeurs ont créé un système de vente d'objets accessible sur le site du jeu. Celui-ci envoie directement vos emplettes vers le serveur auquel est rattaché votre compte.

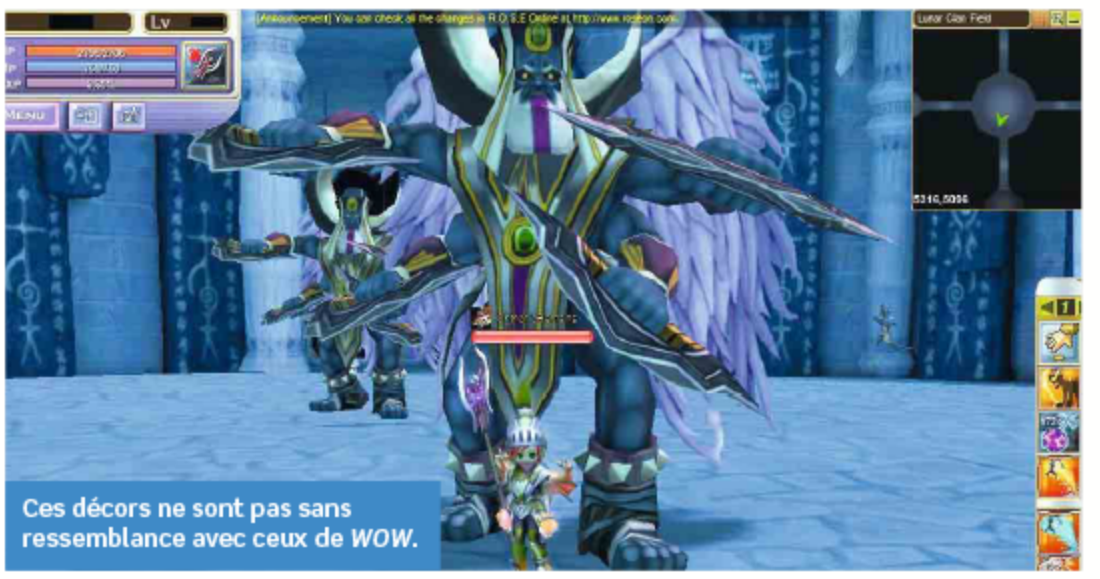
■ **Éditeur :** YNK Games ■ **Développeur :** YNK Games

■ **Langue :** anglais ■ **Site :** www.playrohan.com

R.O.S.E. Online

Devenez roi de l'Univers.

Régner sur les sept planètes qui composent le jeu et devenir le roi de l'Univers. Tel est le but de *R.O.S.E.* Un brin ambitieux, on vous l'accorde ! Alors, pour cela, vous devrez maîtriser ce titre qui propose, entre autres, un système économique assez logique. Par exemple, quand une ressource vient à manquer, les quêtes dont le but est d'en rapporter se mettent à fleurir dans toute la ville. À l'inverse, quand une ressource fleurit, son prix dégringole. Toutes les actions des joueurs sont donc prises en compte et influent réellement sur le monde de *R.O.S.E.* Et là, quatre métiers différents sont disponibles : Dealer (marchand), Hawker (archer), Soldier (soldat) et enfin Muse (magicien/prêtre).



Ces décors ne sont pas sans ressemblance avec ceux de *WOW*.

■ **Éditeur :** Gravity Corp. ■ **Développeur :** Gravity Corp. ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://www.playroseonline.com

Wizard 101

À la baguette.

Si vous avez su conserver votre âme d'enfant, ou bien si vous en êtes encore un, ce titre inspiré de l'univers d'*Harry Potter* est fait pour vous ! Là, vous deviendrez étudiant à l'école de magie de Ravenwood et devrez développer, vous vous en doutez, des pouvoirs occultes afin de repousser les forces du mal grâce à des sorts que ne renierait pas le petit sorcier à lunettes créé par J.K. Rowling. Même si les combats magiques constituent ici la partie principale de l'offre, des mini-jeux viennent également modifier le rythme. Il est par exemple possible de s'opposer à un confrère dans un duel se déroulant grâce à des cartes représentant les pouvoirs utilisés. Le rendu à l'écran en 3D possède cet aspect cartoon qui colle parfaitement à la qualité et à l'ambiance du jeu. À vos baguettes !

Une nouvelle version de la grenouille qui voulait se faire aussi grosse que le bœuf.

Devenez un apprenti sorcier confronté à des adversaires finalement plus drôles que méchants.

■ **Éditeur :** KingIsle Entertainment ■ **Développeur :** KingIsle Entertainment ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://www.wizard101.fr

Release by winky©

Carom 3D

L'autre tapis vert.

Carom 3D n'est pas tout à fait un jeu, mais un site sur lequel il vous est possible de créer un avatar afin de s'adonner à toutes les formes de billard connues. Toutes les configurations sont possibles, du jeu en solo jusqu'aux compétitions qui rassemblent 5 joueurs ou plusieurs équipes de 2 ou 3 joueurs chacune. Les compétitions, pour lesquelles le site veille à ce que s'affrontent des joueurs d'un même niveau vous font entrer dans une logique de jeu de rôle. En gagnant, les joueurs engrangent des points, passent des niveaux et obtiennent de nouvelles cannes qui leur permettent de tenter des coups plus techniques. La représentation graphique est plutôt classique avec, en bas de l'écran, la bille que vous allez tirer et, dessus, un point qui figure l'endroit de l'impact de la canne, que vous pourrez déplacer pour donner de l'effet.

Jouable à la souris, *Carom* vous fera découvrir les subtilités du billard.

■ **Éditeur :** Gamels ■ **Développeur :** Shanaka Liyanage ■ **Langue :** anglais

■ **Site :** http://carom3d.gameis.com

Le football fait partie des disciplines disponibles dans *Empire of Sports*.

Empire of Sports

Plus haut, plus vite, plus fort.

Tennis, basket, ski, football, bobsleigh, athlétisme… La liste des activités proposées par *Empire of Sports* prouve bien que ce MMORPG n'usurpe pas le « s » de son titre. Ce sont donc autant de principes différents auxquels il faut s'adapter. Mais, en les essayant tous, on finit forcément par trouver celui qui nous convient le mieux. Et justement, c'est sans doute cet aspect assez libertaire, cette recherche permanente, qui constitue en fait l'un des principaux intérêts d'*Empire of Sports*. Niveau fonctionnalités, sachez qu'il est possible de fonder son propre club afin de se soumettre à des entraînements en commun, de progresser au sein de différentes ligues ou de participer à des compétitions organisées sous l'égide de partenaires prestigieux, comme le quotidien L'Équipe.

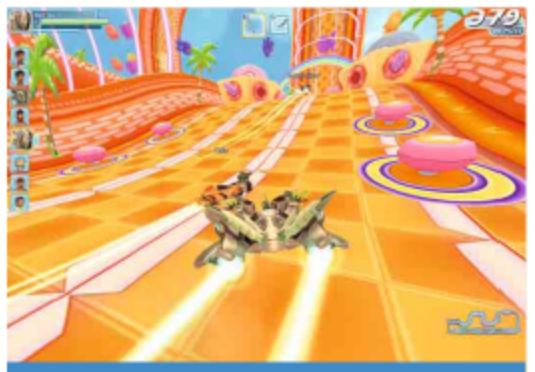
■ **Éditeur :** Infont Sports & Media ■ **Développeur :** F4 Group ■ **Langue :** français

■ **Site :** www.empireofsports.com/fr

Exalight

À fond la caisse… enregistreuse.

Bien sûr, *Exalight* est avant tout un jeu de courses se déroulant dans un univers de science-fiction qui n'est pas sans rappeler celui de *Wipeout*. Mais les épreuves ne sont que la face émergée de cet iceberg, car dans ce MMO, on peut également se créer une vraie vie sociale en rejoignant des écuries, en échangeant des objets ou tout simplement en allant discuter avec d'autres connectés pour connaître les conseils qu'ils ont à donner pour aborder tel ou tel circuit de la manière la plus efficace qui soit. On reprochera un peu que le côté hors courses - notamment les quêtes - soit encore un peu à la traîne et qu'il soit totalement indispensable de payer pour évoluer au sein du jeu. Avec un tout petit effort d'ouverture de la part de son éditeur, *Exalight* aurait tout ce qu'il faut pour devenir un succès franc, massif et justifié.



Haut en couleurs, *Exalight* ne vous laissera pas trop l'occasion d'admirer le paysage.

Les véhicules utilisés dans *Exalight* peuvent être améliorés, mais moyennant finances.

■ **Éditeur :** Neuf Cegetel ■ **Développeur :** F4 ■ **Langue :** français

■ **Site :** http://www.exalight.fr

Football Superstars

Car il faut avoir un but dans la vie.

Si vous êtes un inconditionnel du ballon rond et que vous attendez la version en ligne de FIFA éditée par Electronic Arts, *Football Superstar* devrait vous permettre de patienter. Une fois inscrit, puis après avoir téléchargé le client et créé votre personnage, vous aurez la possibilité de vous retrouver sur le terrain en tant que joueur et de faire partie d'une équipe avec dix autres joueurs connectés. De rencontre en rencontre, votre footballeur acquiert de l'expérience et monte en niveau. Sur le terrain, il est possible de réaliser des gestes assez compliqués comme un tacle en glissant. Les matchs sont de différentes sortes : entraînement, amateurs (jusqu'au niveau 9 inclus), amicaux et bien sûr entre clubs, ce qui constitue un peu l'avènement du jeu.

Dans *Football Superstar*, votre entraîneur guidera vos premiers pas pour devenir un artiste du ballon rond.

Bon, c'est pas Beckham. Mais dans *Football Superstar*, on joue. On ne fait pas de la pub.

■ **Éditeur :** Cybersports ■ **Développeur :** Monumental ■ **Langue :** anglais/français

■ **Site :** http://footballsuperstars.com

Release by winky©

JEUX OFFERTS

Quand les éditeurs savent faire preuve de générosité.

Release by winky©

Merci qui ?

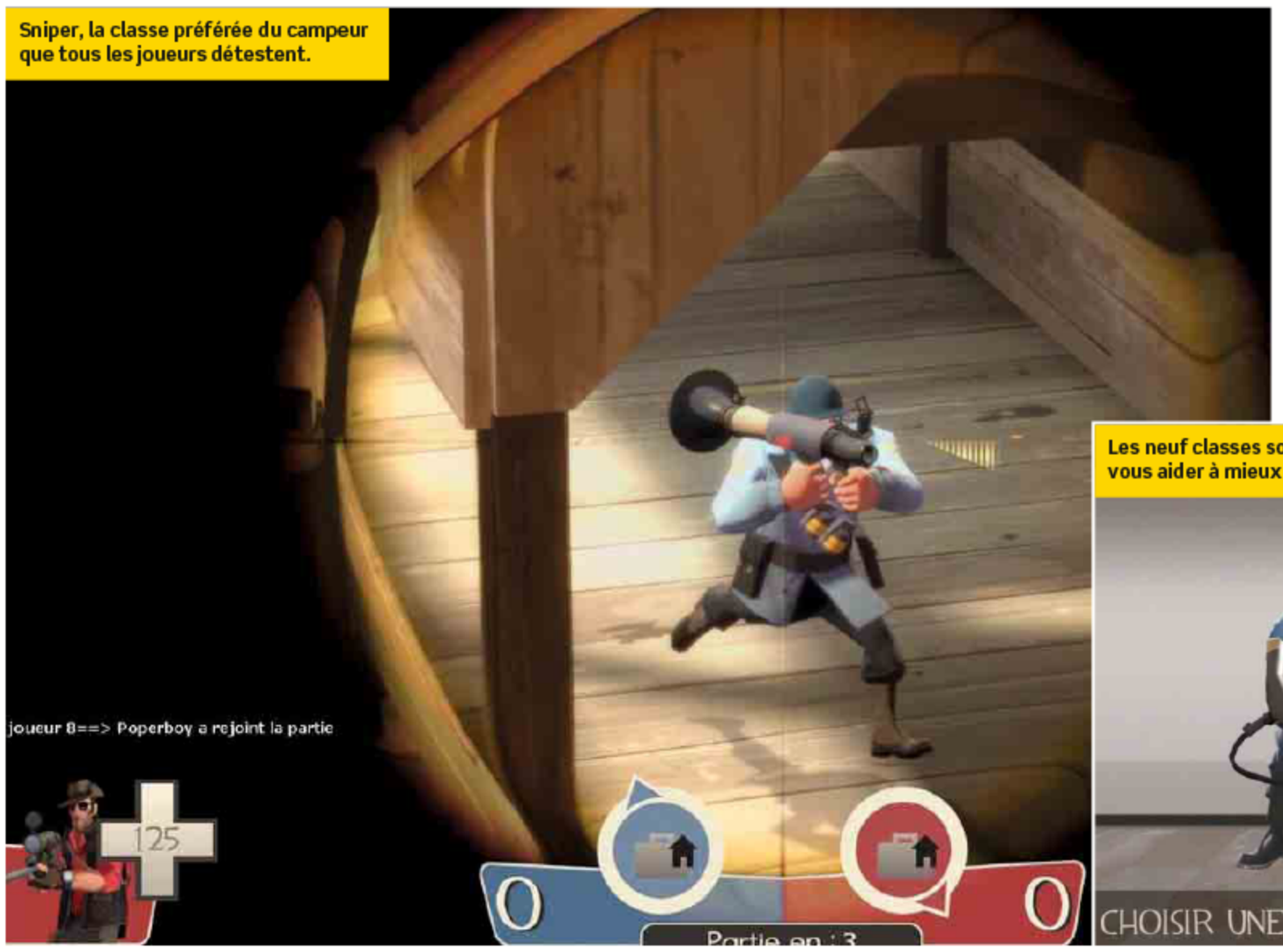
Faites vous plaisir c'est gratuit !

Vous pensiez impossible d'accéder à des jeux mythiques sans rien débourser ? Que nenni ! Une simple connexion Internet et, en quelques clics, des monuments du jeu vidéo sont désormais à votre portée. Outre les free-to-play que nous vous proposons de (re)découvrir avec ce hors-série, nous vous offrons également une liste de jeux cultes et toujours gratuits, offerts par les éditeurs, et dont certains se trouvent sur le DVD avec votre magazine. Une générosité peu courante de la part de multinationales pourtant désireuses de s'attirer une large communauté. Ainsi, Valve Software propose en téléchargement libre d'accès le génialissime *Team Fortress 2*. Une bouffée d'air frais dans le milieu du FPS multijoueur, souvent envahi par des titres qui se prennent au sérieux. Nadeo offre généreusement le détonnant *Track-Mania Nations*, afin de permettre au plus grand nombre de l'essayer en attendant de pouvoir acheter sa suite… payante. Quant aux férus de RPG, ils se jetteront sur les deux premiers épisodes à l'origine d'une série aujourd'hui mythique : *The Elder Scrolls*. Avec *Arena* et *Daggerfall*, les heures passées devant votre écran risquent de défiler… Merci Bethesda ! Quant au géant Microsoft, il peut se targuer de vous proposer l'un des meilleurs jeux de stratégie sur PC, à savoir *Mec Commander 2*. Remedy nous sert , sur un plateau s'il vous plaît, *Death Rally*, une petite merveille des jeux d'arcade. Vous remarquerez également dans ces pages des titres comme *Alien Swarm*, mis à disposition du public par une équipe de designers de Valve (encore eux !), venus de la communauté des moddeurs. Outre des missions en coop qui vous plongent dans une chasse aux aliens, vous aurez accès au SDK, un kit de développement qui permet de mettre les mains dans le cambouis. Maintenant, à vous de découvrir sans plus attendre tous ces titres gratuits offerts par divers éditeurs et développeurs, pour votre plus grand plaisir. Vive le téléchargement légal, et surtout gratuit !

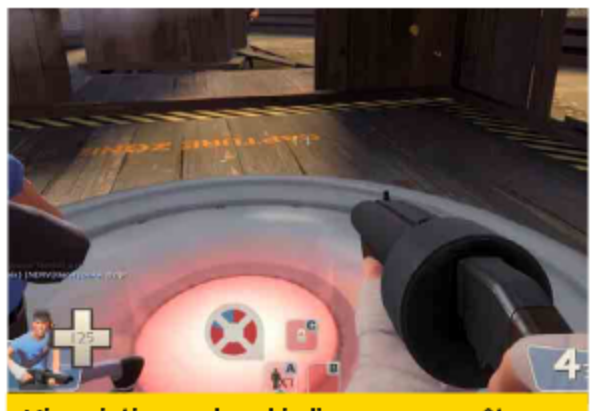
Les multinationales jouent les Pères Noël !

JEUX OFFERTS
Jouer gratuit en toute légalité

Release by winky©



Sniper, la classe préférée du campeur que tous les joueurs détestent.



L'inscription sur le sol indique que vous êtes au bon endroit pour couvrir la zone.

Les neuf classes sont réparties en trois catégories pour vous aider à mieux cerner les attributs de chacun.

Team Fortress 2

Du shoot délirant et trépidant.

Team Fortress 2 vit le jour en 1998. Du moins il aurait dû, car la route fut longue pour ce « vaporware » (terme désignant une sorte d'arlésienne) : neuf années de développement, de report, de changement de design et autres incidents de parcours. À l'origine, ce n'est ni plus ni moins que la suite du mod *Team Fortress* de *Quake*. Réaliste, le jeu à l'ambiance militaire semble de plus en plus s'écarter du chemin initial au fil des ans. C'est en 2007 qu'il finit par pointer le bout de son nez dans le pack *The Orange Box*, la compilation de Valve regroupant *Half-Life 2*, ses add-on *Episode 1* et *2*, et *Portal* premier du nom. Un an plus tard, il est récupéré par Electronic Arts qui le distribue seul. C'est en juin 2011 qu'il sort finalement en free-to-play pour s'offrir une seconde jeunesse et élargir sa tripotée de fans déjà bien conséquente. *Team Fortress 2* se présente donc comme un jeu de shoot, on ne peut plus simple dans sa forme et dans son accessibilité. L'ambiance se veut délirante et frénétique pour apporter un maximum de plaisir de jeu très rapidement, les subtilités ne faisant leur apparition que lorsque l'on gratte en profondeur. Deux équipes s'affrontent dans des matchs aux objectifs divers. Pour les dissocier facilement sur l'écran, la Builders League United sera en bleu et la Reliable Excavation and Demolition, en rouge : B.L.U. et R.E.D. d'où ces couleurs pour l'une et pour l'autre. Les modes de jeu sont classiques, comme, par exemple, Capture de drapeau (plutôt représenté ici par une mallette), Conquête d'un territoire et Défense de zone où, bien entendu, il s'agit de canarder l'équipe adverse sans aucune mesure. Pour cela, vous aurez à choisir parmi neuf personnages très différents. Certains sont d'ailleurs davantage conseillés aux débutants, par rapport à d'autres qui nécessitent un peu de maîtrise sous peine de passer le match à « respawner » sans jamais avoir le temps de dégainer. Car si *Team Fortress 2* se veut très facile d'accès pour toucher tous les publics, il n'en cache pas moins de réelles subtilités qui satisferont les hardcore gamers. Chaque classe possède ses atouts et ses inconvénients. On pioche au hasard celui qui court vite, le Scout, mais qui ne pèse pas bien lourd

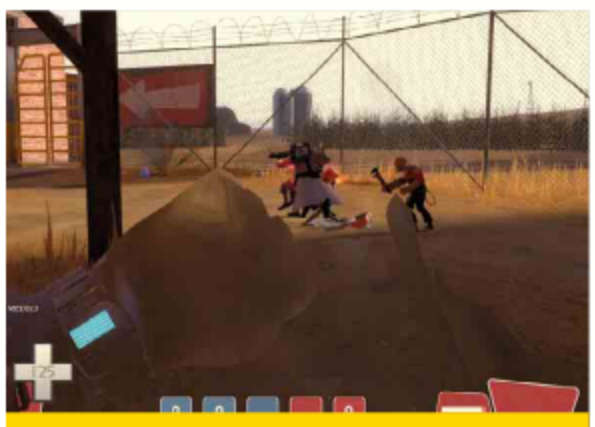
JEUX OFFERTS
Ready, shoot, respawn, and shoot again !

Les menus proposent des statistiques personnelles pour consulter à tout moment son évolution.

Release by winky©

L'aspect cartoon plein d'humour apporte énormément au titre et en fait toute l'originalité.

L'interface est simple et nette, l'essentiel pour ce genre de jeu.



Incarnez un Spy pour user de votre bracelet d'invisibilité et contourner les adversaires en fourbe.

face aux fusillades ennemies. Quant au gros lourdaud armé jusqu'aux dents, le Heavy, il est très résistant mais se déplace hélas comme un escargot. Il y a vraiment autant de classes que de façons de jouer. À noter qu'il est d'ailleurs possible d'équilibrer au mieux les faiblesses en associant certains personnages. Si une brute surpuissante colle aux basques d'un personnage agile, ensemble, ils se montreront bien plus efficaces face aux assauts adverses. Les néophytes préfèreront jouer des personnages polyvalents dans un premier temps, afin de s'assurer un amusement immédiat. Pour compléter ce tableau, le jeu propose aussi des classes relativement ardues à maîtriser, mais totalement indispensables. Ainsi, le Medic peut soigner ses coéquipiers pour peu que ces derniers le protègent un minimum. L'Engineer est un élément indispensable dans un groupe car il bricole des tourelles défensives. Il doit bien entendu exceller dans son domaine pour les placer de la façon la plus tactique qui soit. Quant au Spy, il aura la possibilité d'infiltrer le gang adverse pour déjouer ses plans et devra faire ses coups en douce. Ces personnages demandent donc un minimum de maîtrise et peuvent vous attirer les foudres de vos compagnons si vous les utilisez maladroitement. Et bon point aussi pour le débutant : il est impossible de se perdre dans le jeu. De grands panneaux indiquent où se trouve la mallette, quelle route prendre ou encore l'objectif de votre map. Une petite cinématique se déclenche d'ailleurs la première fois que vous entamez une partie, bourrée d'humour et de facéties, sans compter le faciès cartoonesque de votre personnage qui ajoute à l'ambiance délirante. Il a même sa façon bien à lui de railler l'adversaire qui vient de tomber. Par ailleurs, si vous êtes le malheureux qui vient de se faire descendre, la vue depuis votre écran vous montrera votre assassin, histoire de bien retenir son nom et de se venger dès le respawn. De plus, sur l'interface, vous pourrez voir qui totalise le plus grand nombre de frags et qui passe entre les balles. Tout cela est certes monnaie courante dans les jeux de shoot actuels, mais l'aspect humoristique l'est un peu moins.

Moquez-vous de votre adversaire, ce sera peut-être votre tour après...

Le jeu propose des classes relativement ardues à maîtriser

Les menus sont clairs, le HUD affiche l'essentiel. Les affrontements débordent de nervosité et peuvent dérouter de prime abord tant ils sont rapides. On patauge parfois dans le gros n'importe quoi délirant, et c'est justement ce qui fait le charme et l'atout majeur de ce jeu. Si vous l'aventure vous tente, sachez également que la communauté française est suffisamment importante pour qu'il soit possible de s'adonner à des tournois et autres matchs amicaux.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.tf2.com/
Éditeur : Valve Corporation
Développeur : Valve Corporation
Langue : français

Release by winky©

Une gestion de l'équipement déjà très riche pour l'époque.

Si vous voulez piller les donjons, il faudra d'abord en éliminer tous les habitants.

The Elder Scrolls : Arena

L'aîné d'une magnifique saga

Elder Scrolls, un nom qui à lui seul fait frétiller l'orteil de l'aventurier en herbe planqué derrière son clavier. Il est bon de se replonger aux racines même de la série pour y puiser l'essence brute de l'épopée fantastique. Pour son dixième anniversaire en 2004, Bethesda s'est décidé à lâcher *Arena* en abandonware. Il serait donc dommage de se priver d'un titre gratuit, même s'il vous faudra bidouiller sous DOSBox pour passer le jeu convenablement sur votre machine de hardcore gamer. Le titre connut quelques déconvenues avant de sortir, changeant d'orientation en cours de développement, retardant sa date de sortie... Il s'en fallut de peu pour que Bethesda mette les clefs sous la porte. Finalement, la version finale sort en mars 1994 et pose les bases et les codes qui font de chaque épisode d'*Elder Scrolls* une aventure extraordinaire. Une zone de jeu immense, parsemée de dangereux donjons, s'ouvre à vos plus folles envies. Mais il faudra d'abord sortir de geôle car une lourde quête vous attend, à savoir récupérer les huit morceaux du Bâton du Chaos et confondre le vil Jagar habilement fardé sous les traits de Septim VII. Si la création du personnage vous paraît trop confuse avec l'éventail de possibilités proposé, vous aurez le loisir de répondre à un questionnaire qui vous guidera naturellement vers la classe qui vous correspond le mieux. Ensuite, c'est à vous qu'il reviendra d'écrire votre histoire. Tamriel vous est ouvert dans son intégralité. Libre à vous de suivre la quête principale ou de partir à la découverte des zones les plus

Tamriel vous est ouvert dans son intégralité

obscures. *Arena* ne propose que la vue subjective, finalement tout à fait idoine pour l'immersion et pour appréhender les attaques. Les combats à l'épée permettent déjà de donner des coups d'estoc, en diagonale ou à la verticale, mais on peut aussi y associer les magies lorsque la force brute ne suffit pas à ter-

Il fallait faire preuve d'imagination à l'époque pour pallier la pauvreté graphique.

Release by winky©

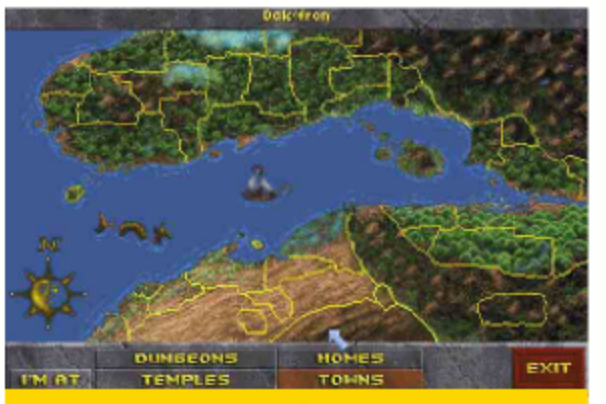
The Elder Scrolls : Daggerfall

On dit que le deuxième est toujours meilleur.

La carte dévoile déjà quelques provinces que vous visiterez dans les jeux à venir.

Mieux vaut être bien armé quand on pénètre dans un donjon repéré au détour d'une route.

Gérer son équipement et ses attributs reste primordial pour la survie en terres hostiles.



D'aucuns auraient calculé que la superficie de la baie avoisine celle du Royaume-Uni.

Suite d'*Arena*, *Daggerfall*, qui devait au départ s'appeler *Mournhold*, se déroule dans la province des Elfes Noirs. Décidément, c'est une coutume chez les premiers *Elder Scrolls* de changer d'orientation en cours de développement. C'est donc sous le titre *Daggerfall* qu'il sortira finalement en 1996. Mais ce n'est que partie remise car *Mournhold* trouvera sa place dans un add-on de *Morrowind* quelques années plus tard. Le jeu se déroule cette fois dans une province bien précise de Tamriel : la Baie d'Illiac, où vous partez enquêter sur les errances du fantôme Lysandus, roi de Daggerfall, qui hante les rues de la ville. La recette magique et envoûtante est toujours au rendez-vous : une liberté absolue dans un monde vaste. Et si le débat sur la superficie exacte fit rage à l'époque, le jeu n'en demeure pas moins gigantesque. Le royaume compte quelque 15 000 villes et de donjons, et *Daggerfall* instaure un système d'évolution de compétences qui deviendra vite la marque de fabrique des *Elder Scrolls*. Au lieu de monter bêtement les caractéristiques de son personnage à chaque niveau, on doit plutôt s'entraîner à utiliser une compétence pour mieux la maîtriser. Ainsi, combattre longuement avec une lame augmentera votre capacité à la manier. Il en est de même pour les caractéristiques physiques ou les sorts.

L'amélioration graphique se fait sentir et favorise l'immersion dans un monde de légendes.

> Une liberté absolue dans un monde vaste...

On retrouvera ce système d'évolution fort intelligent dans *Morrowind*, par exemple. Qui ne se souvient pas avoir coincé sa touche de saut pour augmenter son endurance devant les portes de Balmora ? L'apparition de livres narrant les histoires du royaume enrichit grandement le background. Certaines seront d'ailleurs reprises dans les futurs *Elder Scrolls*. L'univers n'en est que plus profond, et le dialogue avec les nombreux PNJ croisés devient obligatoire pour obtenir des renseignements, marchander ou glaner quelques quêtes. Votre héros peut contracter diverses maladies et apprendre à se soigner. Les guildes vous accueilleront plus ou moins chaleureusement et vous proposeront de l'aide contre quelques menus services. Quand on sait que *Daggerfall* devait disposer de bien plus d'éléments de gameplay, qui au final ont été abandonnés, on ose à peine imaginer ce que l'aventure en Tamriel aurait pu donner. Arena avait posé les bases, *Daggerfall* les entérine, et *Morrowind* viendra prouver que Bethesda est leader en création de mondes profonds et cohérents, où le joueur est totalement libre de ses actes.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.elderscrolls.com/daggerfall/
Éditeur : Ubisoft
Développeur : Bethesda Softworks
Langue : anglais

Release by winky©

C'est peut-être très moche, mais c'est très complet.

Les villes peuvent atteindre des tailles colossales.

Simutrans

Un jeu de gestion gratuit et passionnant.

Est-ce que *Transport Tycoon* et *A-Train*, vous disent quelque chose ? Dans l'affirmative et si vous faites partie des inconditionnels du genre, *Simutrans* est fait pour vous. Reprenant le principe de ses illustres prédécesseurs, cette simulation de transports vous propose de prendre en charge toute l'économie d'une région afin de la faire prospérer. Et qui dit prospérer dit développer les transports ! Vous pourrez donc déboiser les forêts, installer des rails, des gares et des dizaines d'autres structures comme des ports et des aéroports. Pour les fanatiques de trains, tout a été prévu avec des locomotives à vapeur et des motrices diesel ou électriques, sans oublier des trains à grande vitesse comme notre TGV national. Et ce n'est pas tout : à vous les joies de la gestion des réseaux de bus, de trams, de camions et même, cerise sur le gâteau, d'avions. Le but des opérations ? Gagner un maximum d'argent avec votre compagnie en répondant à tous les besoins de vos usagers. Vous devrez vous assurer que les usines et boutiques sont livrées à temps, paramétrer les horaires pour que vos trains arrivent à l'heure et surtout avoir un œil sur tout pour anticiper tous les besoins de la population.

Anticipez les besoins de la population

Déroutant au premier abord par sa complexité, le jeu devient vite passionnant. Il ne faut pas plus de quelques minutes pour se mettre à tracer de gigantesques réseaux ferroviaires en rase campagne. Après une petite heure de pratique, les voies de communication les plus diverses n'auront plus aucun secret pour vous et vous pourrez ainsi vous concentrer sur le développement économique de votre région.

Intégralement traduit en français, *Simutrans* épate grâce ses nombreuses qualités, bien qu'il pâtisse, malheureusement, d'une réalisation graphique d'un autre âge. La 2D, aussi mignonne soit-elle, a du mal à flatter l'œil aujourd'hui ! En contrepartie, il est possible, pour les plus acharnés (et aussi les plus doués), de créer soi-même leur contenu pour ensuite le mettre à disposition de la communauté. Un bon jeu de gestion qui fait honneur à ses ancêtres, qui comporte suffisamment de petites nouveautés pour qu'on y joue sans problème plusieurs dizaines d'heures.

PCJEUX À RETENIR

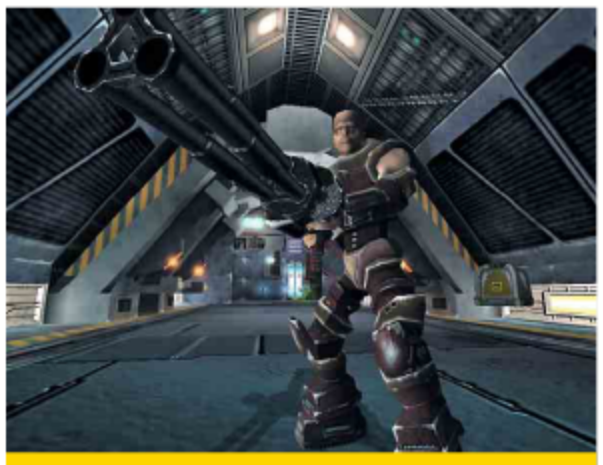
INFOS

Site : http://simutrans.sourceforge.net/
Éditeur : Simutrans Community
Développeur : Simutrans Team
Langue : français

Release by winky©

Les ennemis sont parfois quelque peu bizarroïdes. Celui-ci semble tout droit sorti de *Mars Attacks*, le film de Tim Burton.

Les maps regorgent de bonnes idées et permettent des affrontements épiques.



Quand la situation l'exige, pas le choix : passez à la sulfateuse.

Alien Arena

Un gameplay pas si étranger que ça.

Ce n'est pas une grande nouveauté, sur PC, les FPS ont plutôt la cote. Le problème, c'est qu'il n'est pas forcément évident de se faire une place au soleil face aux ténors du genre. C'est que les bougres ont quelques années d'expérience dans les pattes ! Cela n'empêche pourtant pas de nombreux développeurs d'essayer et de proposer des jeux très inspirés de *Quake 3* ou *Unreal Tournament* tout en apportant leur lot de petites idées originales. Tout comme pour *Blood Frontier* (voir ci-contre), *Alien Arena* est un jeu d'action en vue subjective plutôt orienté sur les parties en multi. Mais cette orientation n'interdit en rien de le pratiquer en solo puisque des bots sont prévus pour accompagner les joueurs esseulés ou simplement désireux de s'entraîner à la maniabilité de l'ensemble.

Souple et réactive, la prise en main est un régal. Véritable modèle du genre, elle ne souffre d'aucun défaut majeur. Quant aux armes, toutes à double fonction, elles vont du classique fusil à boules plasma au lance-roquettes en passant par un très efficace rayon laser. Les parties sont rapides, nerveuses et toutes les cartes du jeu semblent avoir été pensées pour ne laisser qu'un minimum de répit aux participants. Ainsi, si elles se dotent d'un nombre de portes (automatiques) et d'ascenseurs parfois impressionnant, les cachettes permettant de souffler semblent en avoir été bannies. Un mal pour un bien diront certains, car cela donne lieu à des joutes plus impressionnantes et, il faut bien le dire, nettement plus intenses !

Inspiré de *Quake 3* ou de *Unreal Tournament*

Là où le bât blesse en revanche, c'est au niveau graphique avec un moteur 3D franchement dépassé faisant, il faut bien le dire, pâle figure comparé à la concurrence actuelle… Mais comment en blâmer les développeurs ? Tout le monde ne s'appelle pas Epic ou Id Software ! Et puis qu'importe, car *Alien Arena* dispose tout de même d'un certain nombre d'atouts pour le rendre attractif, et le simple fait de changer un peu d'air pourrait convaincre, durant un temps au moins, de nombreux accros à d'autres titres. Enfin, le jeu étant en évolution permanente, n'hésitez pas à télécharger les mises à jour régulières afin de bénéficier d'un jeu encore meilleur.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://icculus.org/alienarena/rpa/
Éditeur : COR Entertainment
Développeur : COR Entertainment
Langue : anglais

Release by winky©

Les conditions météo jouent un rôle primordial lors des compétitions.

Virtual Skipper Online

Eh oh, matelot !

Les petits Français de Nadeo sont-ils surdoués ? Au vu de leur curriculum vitae, nous pourrions le penser ! Célèbres pour l'excellente série *Trackmania*, les parisiens le sont un peu moins pour leurs épisodes de *Virtual Skipper*, il est vrai plus élitistes. S'il est moins aisé de prendre le contrôle d'un voilier de régate que d'une petite bagnole nerveuse, ce n'est pas forcément moins intéressant. Surtout quand le développeur du titre nous offre un tel spectacle.

Jamais, dans l'histoire du jeu sur PC, nous n'avions vu d'étendues d'eau aussi convaincantes. Le flux, le reflux, les vagues : tous les ingrédients sont réunis pour ballotter notre navire dans tous les sens. Jamais nous n'avions à ce point eu l'impression de naviguer pour de vrai, l'impression de sentir les embruns fouetter notre visage. Plutôt convivial derrière son interface austère, *Virtual Skipper* exige surtout de prêter une grande attention à la force et à la direction du vent, seul moteur de notre embarcation.

Au programme de cet épisode gratuit : quatorze régates à pratiquer en Solo ou en Multijoueur. De nombreux bateaux sont disponibles, qui devraient ravir les amateurs de voile, tandis que les autres apprendront à se familiariser avec la pratique de la voile. Riche et complète, cette version de *Virtual Skipper* fait en quelque sorte figure de pendant nautique à ce qu'un *Trackmania Nations* est aux versions commerciales du jeu de course. Mais nous émettrons tout de même un reproche concernant l'écran de démarrage un peu longuet qui sert de publicité à la version payante. D'autant que, vu la qualité de cet opus, nous ne comprenons plus vraiment l'intérêt de sa grande sœur !

Certaines manœuvres demanderont pas mal de dextérité pour être réussies.

Pas de raison de se priver

Il n'en reste cependant pas moins que ce n'est là qu'un bien maigre défaut en comparaison de ce qui nous est offert, et les joueurs les plus téméraires peuvent franchir le pas sans la moindre hésitation. Pour eux, Nadeo a en effet pensé à intégrer un didacticiel, un peu léger, certes, mais tout de même bienvenu, puisqu'il permet au moins de s'initier aux bases de la navigation. *Virtual Skipper Online* n'est, en définitive, rien d'autre qu'un *Virtual Skipper 5* en version gratuite, avec ses nombreuses qualités et ses quelques défauts. En conclusion, si vous vous intéressez un tant soit peu aux courses maritimes, il n'y a pas de raisons de se priver de prendre la barre dès à présent.

PCJEUX À RETENIR

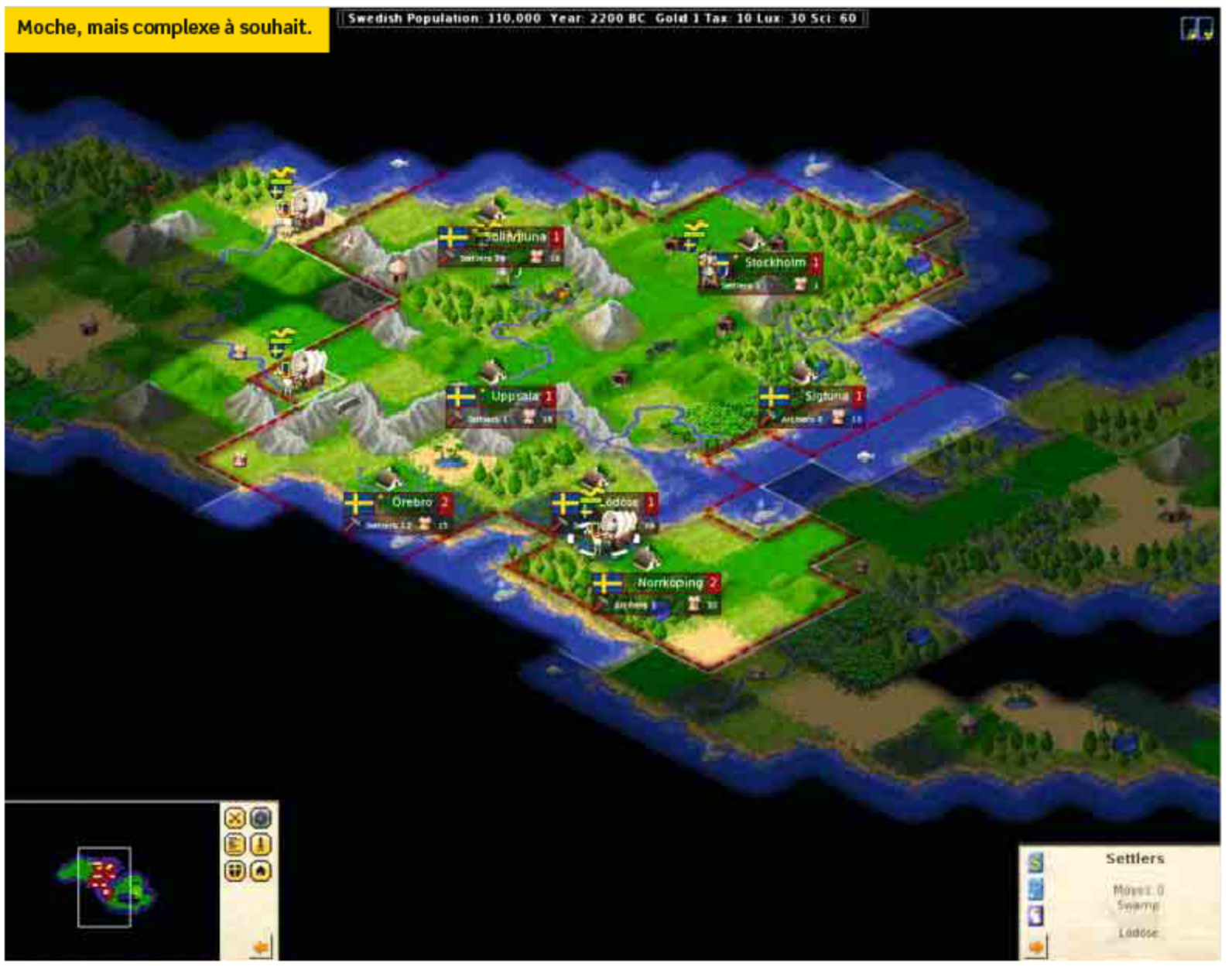
INFOS

Site : http://www.virtualskipper-lejeu.com/fr/
Éditeur : Ubisoft
Développeur : Nadeo
Langue : français

Release by winky©

Freeciv

Un grand classique ouvert à tous !



Moche, mais complexe à souhait.

Vos cités se développeront assez vite.

L'éditeur de scénario pour les plus achamés.

De la préhistoire à la conquête spatiale : tel pourrait être le résumé de *Civilization* et de ses dérivés, dont le but consiste à bâtir des empires. Au début de la partie, nous nous retrouvons au début de notre civilisation, démuni, sans technologie ni quoi que ce soit pour nous aider à évoluer. Il va donc falloir en passer par les premiers personnages disponibles – un explorateur et quelques guerriers – pour découvrir le monde qui nous entoure.

Au fil des avancées, des tribus apparaîtront, parfois amicales, souvent hostiles, tentant elles aussi de bâtir des empires colossaux. D'une importance capitale, la diplomatie permettra d'établir le contact, de nouer des alliances ou, au contraire, de se lancer dans des guerres sans merci. D'une manière ou d'une autre, certaines technologies seront alors récupérées et permettront à notre peuplade d'avancer.

Les cartes comptent différents types de terrains tels que des espaces rocailleux, de grandes plaines désertiques ou des montagnes, sans oublier la mer, essentielle pour les échanges commerciaux entre tribus. De la construction des premières villes dépendra la réussite du joueur, car celles-ci disposent de la capacité à produire des unités et des richesses. Il faudra également surveiller en permanence le moral des habitants pour s'assurer qu'ils se sentent aussi bien que possible.

Le but est de bâtir des empires

Les combats, comme tout le reste du jeu, se pratiquent au tour par tour et chaque unité dispose d'un certain nombre de points d'action qui, une fois qu'ils seront épuisés, bloqueront l'unité jusqu'au tour suivant.

Relativement simple durant les premières heures, c'est lorsque l'on se retrouve avec plusieurs villes à gérer sur les bras que le jeu devient véritablement exigeant. Car, il faut bien l'avouer, jongler entre toutes les actions n'est pas toujours la chose la plus aisée qui soit...

Par chance, les développeurs ont pensé à tout en prévoyant de nombreux paramètres à régler au début de la partie, de manière à s'en créer une aux petits oignons. De plus, un mode Multijoueur permettra de s'amuser entre amis histoire de voir qui est le plus ambitieux chef d'État du groupe.

S'il n'a rien de franchement original, *Freeciv* présente cependant l'intérêt de proposer l'expérience *Civilization* à tous ceux qui ne la connaissent pas encore. Et rien que pour ça, il mérite toute notre attention.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://fr.freeciv.wikia.com/
Éditeur : N.C.
Développeur : Freeciv Team
Langue : français

Release by winky©

La Maison Blanche, votre nouveau terrain d'action.

Sam & Max : Abe Lincoln Must Die

Une série culte remise au goût du jour !

Rien ne va plus, aux États-Unis. Le président a perdu la raison et se met à promulguer des lois toutes plus absurdes les unes que les autres. Câlins obligatoires à la sortie des manifestations sportives, embargo généralisé sur le pudding et même... contrôle draconien des armes à feu ! Intolérable, la situation intrigue Sam et Max, deux détectives privés loufoques.

Abe Lincoln Must Die (littéralement, « Abraham Lincoln doit mourir ») n'est autre que le quatrième opus d'une série de jeux d'aventure à épisodes réalisée par la société américaine Telltale Games. Et ce volet, le seul distribué gratuitement, est probablement le meilleur de tous. Sam, le chien bourru et Max, le lapin névrosé, devront investir ni plus ni moins que la prestigieuse Maison Blanche afin de découvrir ce qui s'y trame. Pour ce faire, le joueur devra diriger leurs actions, à la souris, pour collecter un maximum d'informations et d'objets afin de déjouer les petites énigmes essentielles à tout bon jeu d'aventure. Lors de la première séquence, par exemple, il faudra trouver un moyen de distraire l'agent de sécurité pour qu'il s'éloigne de la porte d'entrée du célèbre bâtiment. Un indice ? Pensez à noter le numéro de téléphone de la cabine et retournez au bureau...

Toujours logiques, ces petites énigmes ont surtout pour but de faire durer un peu le plaisir car la vraie force des *Sam & Max* réside dans des dialogues caustiques à se tordre de rire ! Et comme un bonheur ne vient jamais seul, le niveau graphique du titre est, lui aussi, plutôt relevé, avec des décors au style cartoon du plus bel effet et des personnages très réussis. Il en va d'ailleurs de même du côté des animations, excellentes et d'une grande fluidité. Seul bémol à ce tableau idyllique : la barrière de la langue car l'épisode n'est disponible qu'en version originale sous-titrée... en anglais. Nul besoin d'avoir un niveau exceptionnel pour comprendre la plupart des vannes mais ce sera sans doute un problème pour certains, qui pourront toujours se rabattre sur la compilation de tous les volets de la saison 1, vendue dans le commerce. Les autres savoureront gratuitement l'un des meilleurs jeux d'aventure de ces dix dernières années !

Des dialogues à se tordre de rire

Il ne vous rappelle personne, ce président ?

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.telltalegames.com/samandmax/lincolnmustdie
Éditeur : Telltale Games
Développeur : Telltale Games
Langue : anglais

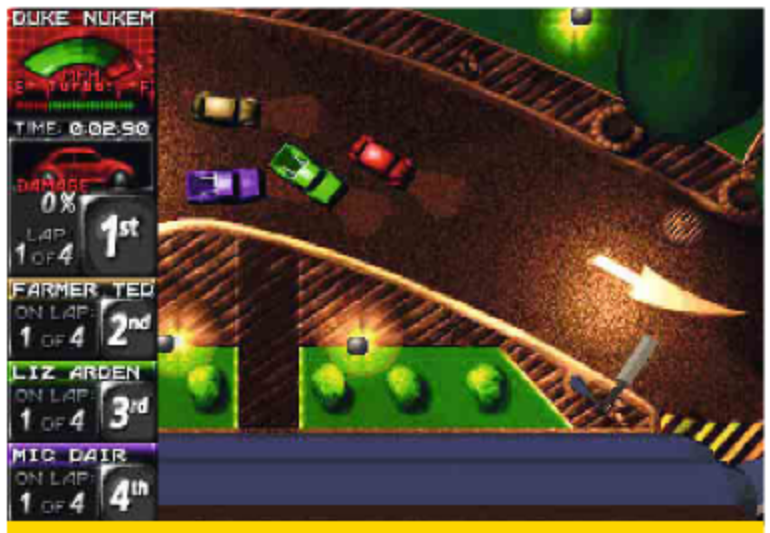
Release by winky©

La lisibilité du jeu est excellente, avec ses caisses colorées.

Le classement des pilotes. Il ne faudra pas ménager vos efforts pour arriver au sommet.

Death Rally

Retour d'un grand classique des années quatre-vingt-dix en version 100 % gratuite !



Il y a même un semblant de lumière dynamique, avec les effets de phares.

Ne vous laissez pas déborder dans les virages : s'il double, n'ayez aucune pitié, tirez-lui dessus !

Il faut bien commencer modeste avant de prétendre faire de grandes choses ! Aussi les Finlandais de Remedy ont tout d'abord débuté leur carrière avec un jeu tournant sous DOS, et nommé *Death Rally*. L'attention portée à ce titre a permis de susciter un réel engouement chez les joueurs, ce qui, par ricochet, les a certainement bien motivés pour la réalisation de leur jeu suivant, *Max Payne*, un petit jeu de tir. Embarquons ici dans une DeLorean et faisons un petit voyage dans le temps, qui nous ramène au mois de septembre 1996.

Death Rally n'a certes pas inventé la roue, s'inspirant, sans s'en cacher d'ailleurs, de titres très en vogue du genre, à l'image du *MicroMachines* de Codemasters. Le jeu se déroule entièrement en vue aérienne, et vous contrôlez une voiture équipée d'armes diverses pour tenter d'arriver en première position sur des pistes pour le moins chaotiques. Et si vous éliminez quelques concurrents au passage, c'est alors tout bonus pour vous. Vous gagnerez plus d'argent, ce qui vous permettra d'acheter de nouvelles pièces pour votre bolide. Et surtout, vous pourrez améliorer votre arsenal pour détruire plus vite les adversaires ! Les pilotes contrôlés par l'ordinateur ne sont pas les premiers clampins venus, et votre but ultime est de terrasser le leader du championnat, un dénommé Duke Nukem.

Une excellente expérience de jeu à la durée de vie respectable

La morale n'existant pas dans le monde de *Death Rally*, sachez également que vous pouvez aussi saboter les caisses des adversaires avant les courses, en échange d'un petit pourboire aux mécaniciens.

Avec un total de 19 circuits situés dans des environnements variés, 6 véhicules aux caractéristiques uniques et des dizaines de pièces à monter sur votre voiture, *Death Rally* constitue une excellente expérience de jeu, qui plus est d'une durée de vie respectable. Il propose en plus un mode Réseau à 4, remis à jour par Remedy pour fonctionner sur les derniers systèmes d'exploitation (XP, Vista, Windows 7).

Même s'ils sont aujourd'hui vieillots, les graphismes ont, paradoxalement, plutôt bien vieilli : après tout, c'est un univers post-apocalyptique qui est dépeint ici, les gros pixels ne sont donc pas vraiment choquants ! L'animation est bien sûr très fluide et le plaisir de jeu réel. Manier correctement sa petite voiture demande un minimum de concentration, la prise en main étant très précise… et au clavier seulement. Si ce jeu est gratuit, il faudra quand même y consacrer un peu de temps pour le découvrir et le maîtriser ! Un superbe titre vintage à découvrir sans hésiter.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.remedygames.com
Éditeur : Remedy
Développeur : Remedy
Langue : anglais

Release by winky©

Ferrari Virtual Race

Une voiture de course offerte !

Après le redoutable *BMW M3 Challenge*, et en attendant un futur titre promotionnel mettant en scène des Volvo, que diriez-vous de vous faire plaisir en prenant le volant d'une… Ferrari, par exemple ? Malin, le constructeur italien a eu la bonne idée de s'acoquiner avec les développeurs de System 3 afin de rafraîchir quelque peu une image de marque légèrement vieillissante. Résultat, un jeu un poil chiche au niveau du contenu, mais pas forcément dénué d'intérêt. Jugez plutôt : vous pourrez prendre le contrôle de trois modèles (599 GTB Fiorano, 612 Scaglietti et la superbe Ferrari 430) aux comportements variables, et dont vous pourrez même changer la couleur, si cela vous chante. Ensuite, vous irez bien entendu faire chauffer le moteur de votre nouveau bébé sur le trop méconnu circuit de Mugello, celui-là même sur lequel la firme au cheval cabré effectue une bonne partie de ses essais de F1 ! Évidemment, vous pourrez vous frotter à des adversaires (jusqu'à 7) à la mesure de votre talent en leur attribuant, soit la même voiture que la vôtre, soit l'une des deux autres parmi les trois disponibles. Si vous préférez piloter en solitaire, des tours en contre-la-montre sont également possibles, pour que vous affiniez votre maîtrise du véhicule et du tracé. Bien vite, vous découvrirez que le pilotage relève plus de l'arcade que de la simulation, mais n'en reste pas moins plutôt amusant. Ce qui ne veut pas dire que vous ne finirez jamais dans le gravier ! Un freinage trop tardif se soldera souvent par une bien frustrante sortie de piste. Fort heureusement, les accidents ne sont pas trop pénalisants car l'intelligence artificielle ralentira si vous vous situez trop en arrière de la course. Visuellement, le niveau est plutôt relevé, avec des voitures bien modélisées et des décors très détaillés, aux couleurs chatoyantes. Une seule déception : les habitacles, vraiment loupés. Mais comme la vue interne n'est pas la plus agréable (préférez la vue poursuite), ce n'est finalement pas tellement grave. Une dernière précision, et non dénuée d'importance, le jeu accepte la plupart des volants du marché, et même le fantastique G25 de Logitech est reconnu sans le moindre souci. En conclusion, *Ferrari Virtual Race* est une réussite qui devrait ravir tous les amateurs de jeux de course faciles à prendre en main. Qui plus est, vous pourrez épater vos amis en leur affirmant que vous avez une Ferrari, et que vous savez la piloter. On dit merci qui ?

> Le pilotage relève plus de l'arcade que de la simulation

Le mode Magnétoscope permet de revoir ses meilleurs moments.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://www.ferrari.com/English/Community/Ferrari_Virtual_Race/
Éditeur : Ferrari
Développeur : Ferrari
Langue : anglais

La vue cockpit est d'une rare laideur.

Release by winky©

TrackMania Nations

Maîtrisez la route, à fond sur le champignon !

Ne vous laissez pas impressionner par la complexité des circuits.

TrackMania Nations, un titre qui vient de l'habillage de ses voitures.

Les lois de la gravité devront être matées dans *TrackMania*.

Si vous n'avez jamais entendu parler de *TrackMania*, c'est que vous êtes totalement hermétique aux jeux de course, ou alors revoyez vos fréquentations ! Développé par les Français de Nadeo, *TrackMania* a ceci de particulier qu'il s'agit d'un titre où seule la beauté de la trajectoire compte. Tout y est mis en avant pour que le pilotage soit un plaisir, bien entendu, mais également un jeu d'adresse et de patience. Ici, pas question de noyer le joueur sous des tonnes de paramètres de simulation ou dans des réglages dignes d'un ingénieur en Formule 1 : les voitures sont toutes équipées du même moteur et ont le même comportement routier. Elles ne peuvent qu'accélérer ou freiner, pas de turbo ni de bonus spéciaux à activer, et le plus important reste ici la maîtrise de la trajectoire et la gestion de l'accélération. Car *TrackMania* se déroule dans des environnements dont les topographies sont complètement artificielles, avec des tremplins, des bosses et des gouffres qu'il faut franchir sans aucune hésitation.

Le jeu ne gérant pas les collisions, profitez-en pour bien vous placer !

Très prisé des pros, *TrackMania* fait partie des épreuves de l'ESWC

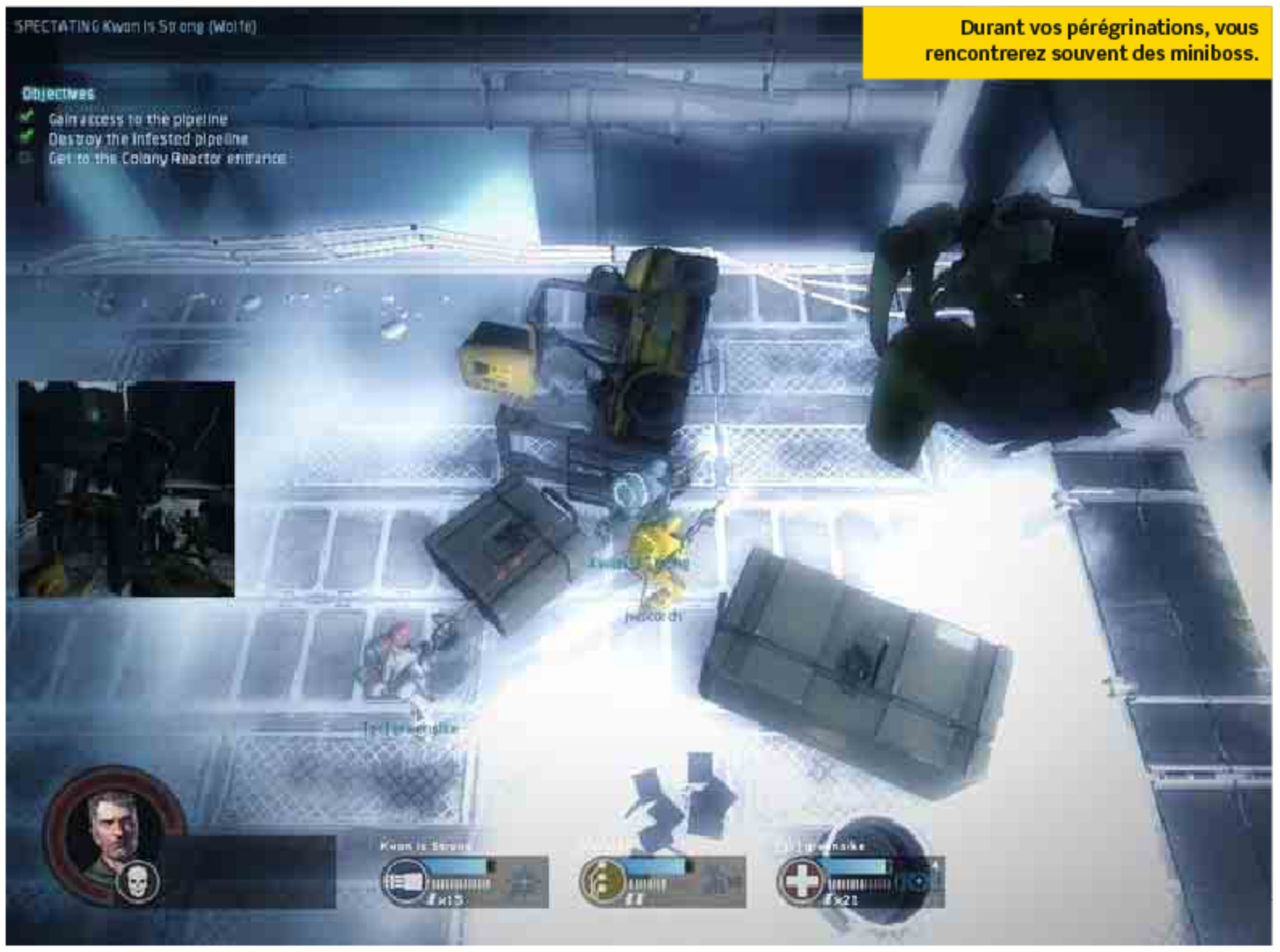
Ça a l'air simple à piloter, et ça l'est. Là où ça devient intéressant, c'est que l'on peut passer des heures à chercher la trajectoire idéale pour gagner des millièmes de seconde. Nadeo ayant optimisé son jeu dans cette optique, une touche vous renvoie directement sur la ligne de départ en cas d'accident. Vous pouvez donc faire et refaire vos circuits favoris à l'infini et tenter de taquiner les chronos des pros ! Très prisé de ces derniers, *TrackMania* fait d'ailleurs partie des épreuves de l'ESWC, un championnat du monde de jeux vidéo. Il peut également se targuer de bénéficier du soutien d'une énorme communauté, qui se manifeste via l'éditeur de circuits. Tout un chacun peut en effet construire une piste et la faire partager aux autres, grâce à un module de construction très facile d'utilisation. Il est également possible de personnaliser sa voiture, qu'il s'agisse de retoucher la peinture ou la silhouette de sa carrosserie. Et par conséquent, chaque soir, des centaines de milliers de joueurs s'échangent des circuits et des paintkits sur les sites dédiés de fans, très actifs en France comme à l'étranger. Le jeu se décline en plusieurs épisodes (*Sunrise*, *Forever*…) qui offrent de nouveaux types de véhicules et d'environnements de jeu. Entièrement gratuit, le volet *Nations* ne propose qu'un seul type d'environnement (un stade) et qu'un type de véhicule, apparenté à des F1. Mais il offre largement de quoi s'occuper pendant des heures, seul ou à plusieurs. L'un des meilleurs jeux en ligne du moment vous attend contre… un clic de souris !

PCJEUX À RETENIR

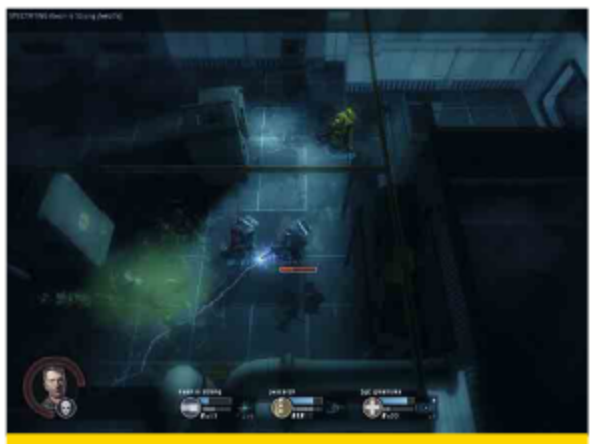
INFOS

Site : http://www.trackmania.com/
Éditeur : Ubisoft
Développeur : Nadeo
Langue : français

Release by winky©



Durant vos pérégrinations, vous rencontrerez souvent des miniboss.



Difficile de se repérer et d'anticiper les dangers dans la pénombre sombre et poisseuse des couloirs de la base.

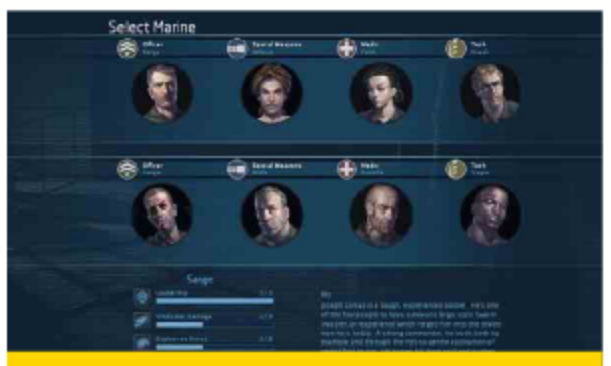
Travail d'équipe oblige... vous aurez besoin de l'ingénieur pour poser des tourelles portatives et pirater les terminaux de sécurité.

Alien Swarm : Infested

Le chasseur... chassé.

La plate-forme Steam est surtout connue pour vendre les jeux de Valve Software et de nombreux autres éditeurs/développeurs. Pourtant, il arrive qu'elle fasse de véritables cadeaux comme cet *Alien Swarm*. Développé par une équipe de moddeurs (des indépendants qui modifient des jeux existant pour nous offrir des expériences de jeux originales), *Alien Swarm Source* ne vous demandera pas de posséder un jeu en particulier, mais uniquement d'installer la plate-forme Steam, de vous y enregistrer (gratuitement), puis d'attendre le temps du téléchargement des 2 Go du jeu. Une attente qui sera largement récompensée avec ce jeu d'action, vu de haut, faisant la part belle à la coopération. Accompagné de trois autres joueurs (car c'est impossible de jouer seul si l'on veut survivre plus de quelques secondes), vous devrez tenter de remplir les différents objectifs qui vous seront alloués au fil des niveaux qui composent la campagne. Un peu à la manière de *Left 4 Dead*, il ne faudra jamais lâcher vos adversaires et jouer cavalier seul. Car, au contraire de cet autre titre phare de Valve, *Alien Swarm* impose à tous les joueurs d'endosser une fonction bien spécifique. Évidemment, chaque rôle aura une importance cruciale pour le succès de la mission et le jeu vous empêchera de commencer une partie si l'un des postes primordiaux est absent. En effet, impossible de pirater des terminaux de sécurité sans l'ingénieur, inutile de penser se réapprovisionner en munition sans le soldat - seul capable de porter d'importantes quantités de projectiles -, ou encore de se soigner si aucun médic n'est présent dans votre équipe. D'ailleurs il n'est pas rare, après la mort de l'un des membres de l'escouade, de voir tous les autres rapidement succomber aux assauts incessants des créatures qui pullulent dans les couloirs sombres et inquiétants que vous arpentez. D'autant que, bien entendu, plus vous avancerez dans la campagne, plus leur nombre, leur diversité et leur puissance de destruction sera impressionnante. Autant dire que finir *Alien Swarm* dans les modes de difficulté les plus avancés requiert un talent et, surtout, une coordination d'équipe digne des meilleurs commandos militaires. Nous ne saurions donc trop vous conseiller de jouer avec des amis pour avoir toutes les chances de vaincre. Heureusement, pour cela, Steam propose bon nombre d'outils communautaires gratuits pour rester en contact avec vos joueurs préférés, pour savoir à quoi et quand ils jouent. Et rappelez-vous: un bon alien est un alien mort!

Chaque joueur endosse un rôle spécifique



Choisissez bien votre personnage, car chacun a des aptitudes particulières.

L'ambiance du jeu est franchement réussie.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

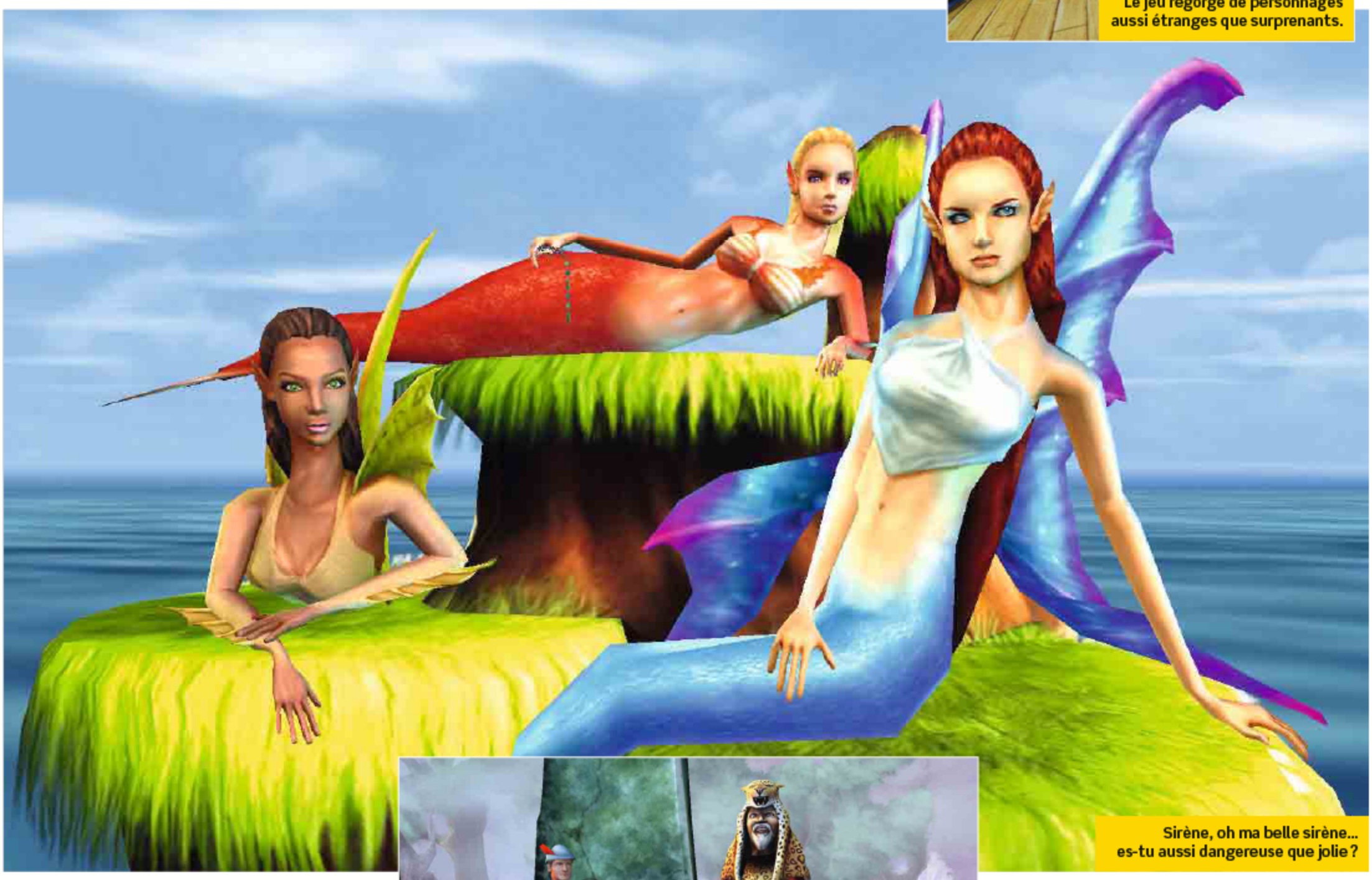
Site: http://www.alienswarm.com/
Éditeur: Valve Software
Développeur: Black Cat Games
Langue: anglais

Release by winky©

The Silver Lining

De l'argent qui sent l'or !

Le jeu regorge de personnages aussi étranges que surprenants.



Sirène, oh ma belle sirène... es-tu aussi dangereuse que jolie ?

Ne vous fiez pas au look de votre personnage (au second plan), il est sans peur et sans reproche.

Huit ans ! C'est le temps qu'il aura fallu à l'équipe de *The Silver Lining* pour sortir le premier épisode de sa saga. Un temps de gestation particulièrement long dû à plusieurs facteurs. Le premier est que ce jeu a été développé bénévolement par un groupe d'amateurs éclairés sur leur temps libre. Le second, qui n'est d'ailleurs pas des moindres, c'est que l'éditeur ayant les droits du jeu dont s'inspire *The Silver Lining* ne souhaitait pas - pendant longtemps - que le projet soit distribué gratuitement. Du coup, il a fallu de nombreuses négociations et une pétition regroupant plusieurs milliers de signataires pour que l'équipe du jeu puisse finaliser son projet et l'offrir à la communauté. C'est que *The Silver Lining* est un projet qui entend faire revivre l'une des plus grandes sagas du jeu d'aventure des années 90 : *King's Quest*. Réalisée par Roberta Williams, une figure mythique des jeux de l'époque, cette série offrait une liberté impressionnante, et surtout un scénario à la fois riche et adulte. *The Silver Lining*, composé aujourd'hui de deux épisodes distincts, reprend à son compte ses caractéristiques et l'univers de la saga, tout en l'adaptant aux canons actuels. Ainsi, loin des graphismes en deux dimensions de l'époque, les développeurs de Phoenix Online ont utilisé un moteur graphique entièrement en 3D. Les personnages bénéficient donc d'animations complexes qui simulent, entre autres, les expressions du visage et les mouvements de la bouche lors des dialogues, pour la plupart joués par des acteurs. Bien sûr, les décors bénéficient eux aussi de cette modélisation en 3D et évitent, par la même occasion, de donner l'impression d'immobilisme si caractéristique des productions de l'époque. Pourtant, le plus surprenant avec *The Silver Lining*, c'est que ce jeu « amateur » n'a rien à envier aux productions « professionnelles ». Aucun bug majeur ne vient entacher votre aventure, les énigmes sont à la fois logiques et retorses et la musique, loin d'être rébarbative, vous plongera encore un peu plus dans cet univers si particulier et attachant. Il y a tout de même une ombre au tableau : *The Silver Lining* n'est disponible qu'en anglais. Et par conséquent, si vous ne parlez pas un traître mot de la langue de Shakespeare, progresser s'avérera extrêmement difficile. Dans le cas contraire, vous passerez d'excellents moments pour un budget égal à zéro tout en perfectionnant votre anglais.

Un scénario à la fois riche et adulte

PCJEUX À RETENIR

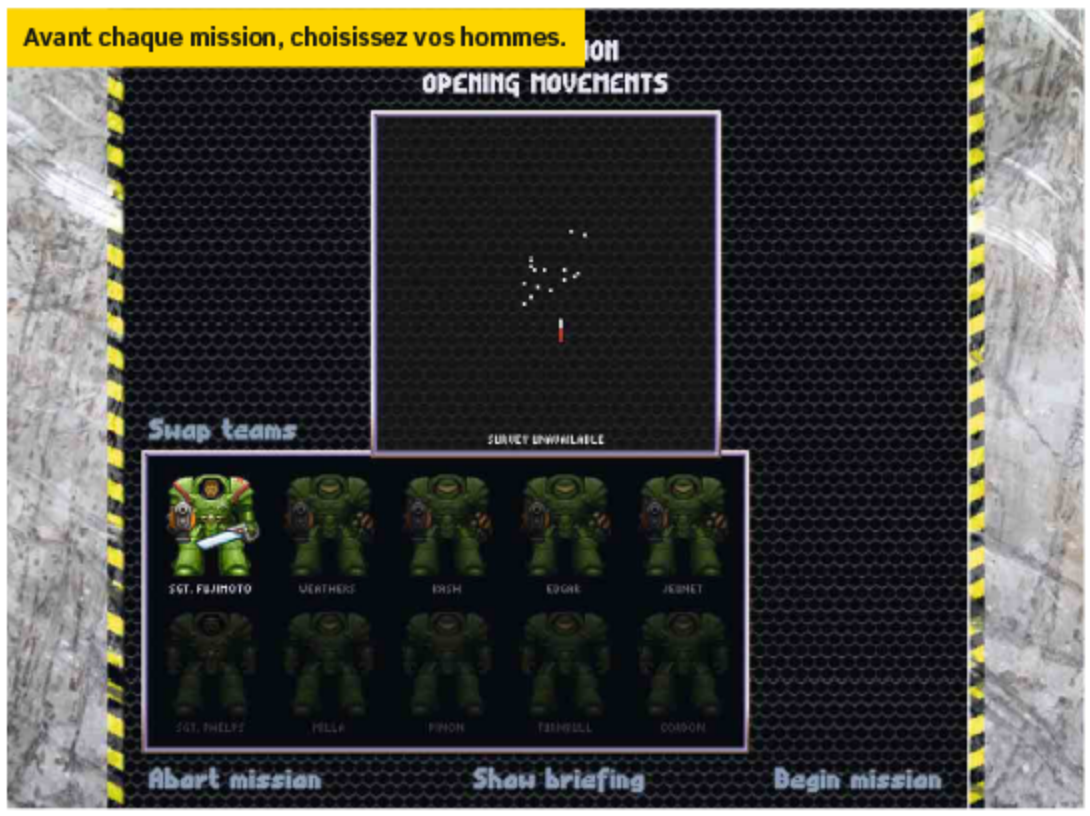
INFOS

Site : www.tsl-game.com
Éditeur : Phoenix Online
Développeur : Phoenix Online Studios
Langue : anglais

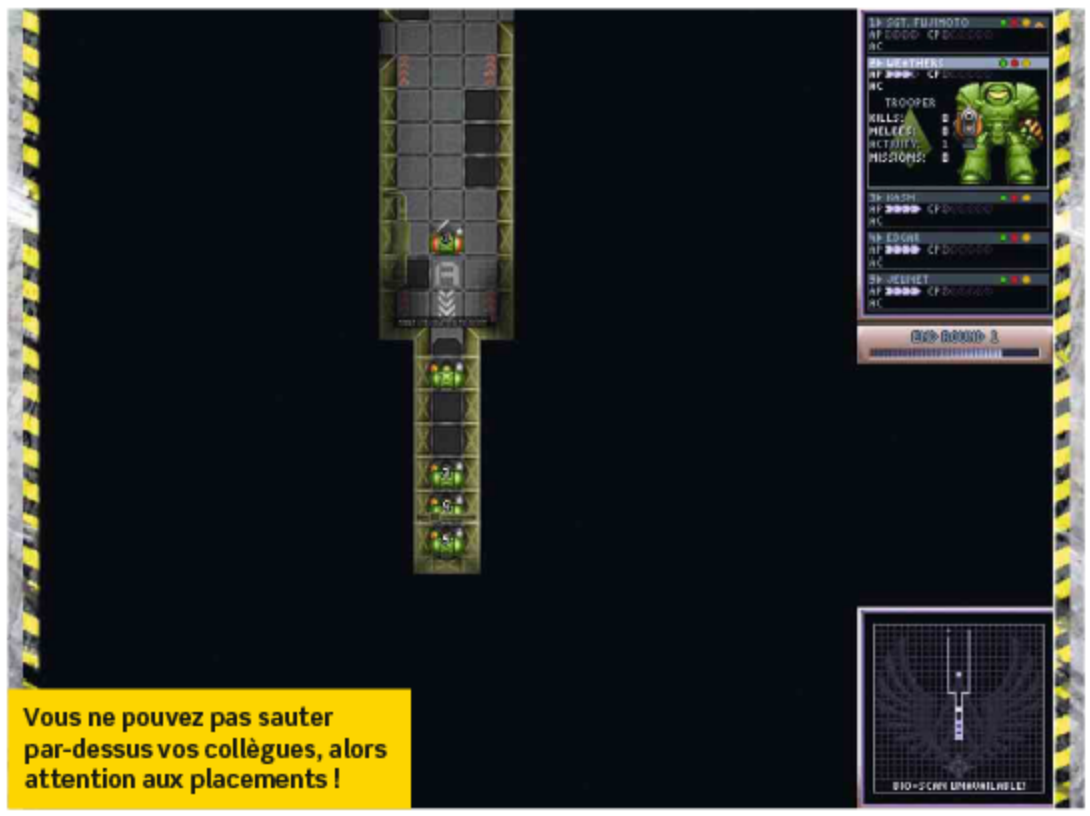
Release by winky©

Alien Assault

Quand la stratégie s'inspire d'un des meilleurs jeux de plateau.



Avant chaque mission, choisissez vos hommes.



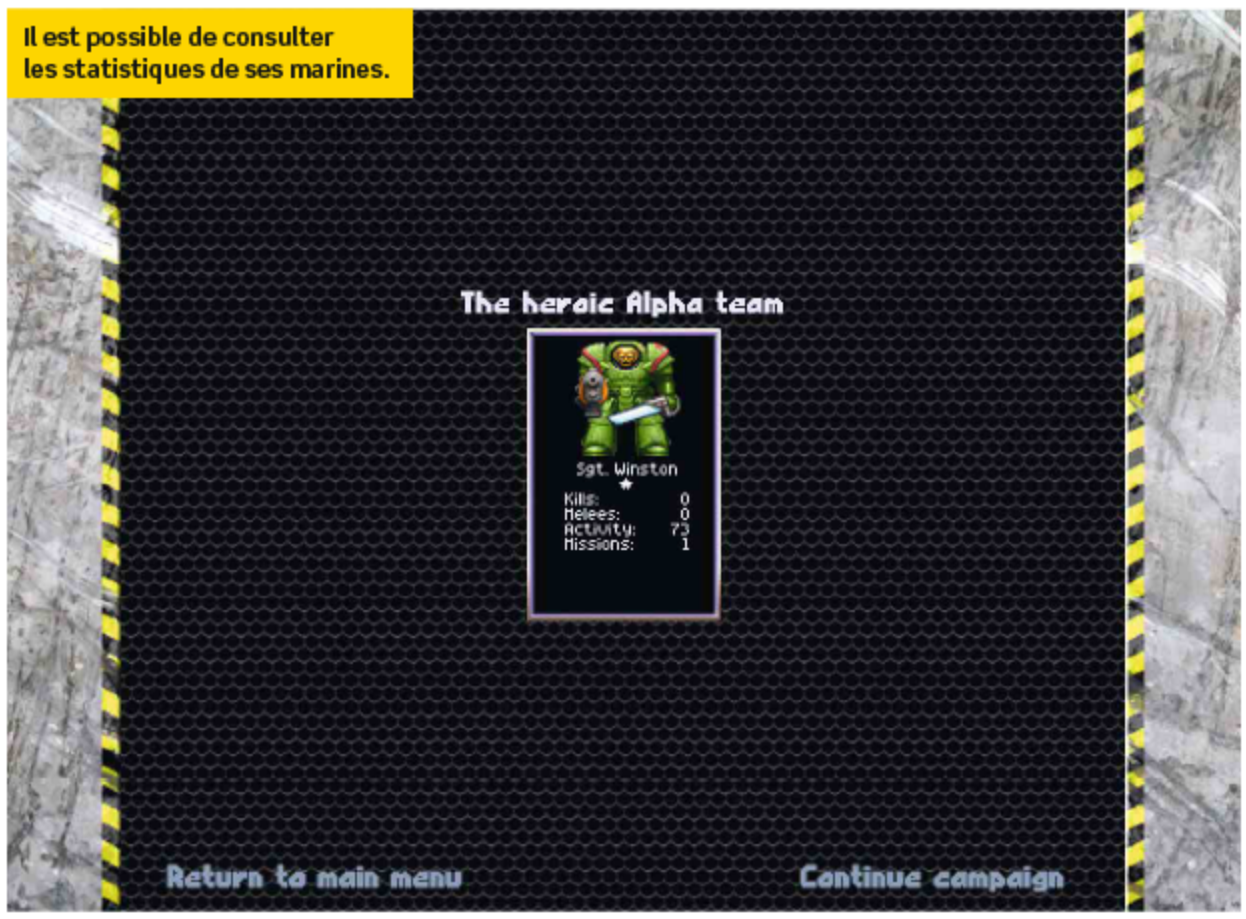
Vous ne pouvez pas sauter par-dessus vos collègues, alors attention aux placements !

Commençons par le côté négatif, comme cela, ce sera fait, et nous pourrons alors passer aux choses sérieuses : *Alien Assault* n'est pas le plus beau jeu de ce magazine, c'est très clair, c'est peut-être même l'un des plus moches, à égalité avec *Death Rally*. C'est néanmoins l'un des plus intéressants : il s'agit en effet de l'adaptation, non officielle, de l'un des plus fameux jeux de stratégie que l'on ait pu voir au cours de ces vingt dernières années. *Alien Assault* est la conversion très fidèle de *Space Hulk*, un jeu de plateau de Games Workshop au succès qui, aujourd'hui encore, ne se dément pas : la dernière réédition a même été épuisée en une semaine et se vend très cher sur eBay. Heureusement, ce jeu gratuit, entièrement en anglais, mais relativement simple à jouer, a pu bénéficier d'une conversion soignée, tout du moins sur le plan de la fidélité aux règles.

Alien Assault est la conversion très fidèle et soignée de *Space Hulk*

Vous y contrôlez une à deux escouades de space marines très lourdement armés, appelés Terminators. Ils sont ici chargés de nettoyer des vaisseaux spatiaux à l'abandon, devenus des repaires de Genestealers, autrement dit des aliens à côté desquels un tigre à l'air à peu près aussi féroce qu'un hamster accro au Temesta. Les Genestealers ont deux jambes, quatre bras griffus et de longs crocs qu'ils adorent planter dans le crâne de leurs victimes… De plus, ils sont nombreux et aiment se cacher dans le noir. À chaque round, vous déplacez un marine et dégagez une ligne de vision, vous permettant d'analyser les alentours. À vous de déplacer habilement votre escouade, de manière à obtenir une vision d'ensemble parfaite et à contrer une éventuelle embuscade. Vous disposez d'un nombre limité de points d'action : chacun de vos mouvements vous coûte un point, tout comme chaque tir. Vous pouvez cependant placer vos Terminators en état d'overwatch : ils ne peuvent pas se déplacer, mais tirent automatiquement sur tout ce qui bouge. Parfait pour garder un couloir, et Dieu sait qu'il y en a beaucoup dans ces immenses carcasses flottantes…

Les objectifs des différentes missions sont variés, comprenant de la sécurisation de zone, de l'exploration ou de la collecte d'objets. Si, du côté technique, le jeu accuse le coup, il compense cette faiblesse par une excellente ergonomie, couplée à une ambiance paranoïaque et stressante bien épaisse. *Alien Assault* requiert un très bon sens tactique car l'ordinateur ne vous fera pas de cadeau. Un excellent passe-temps, bien plus sophistiqué que ne le laissent penser ses graphismes il est vrai un peu frustes. Mais ne jugez pas sur les apparences, car l'intérieur dissimule en fait une vraie petite perle des jeux de stratégie.



Il est possible de consulter les statistiques de ses marines.

PCJEUX À RETENIR

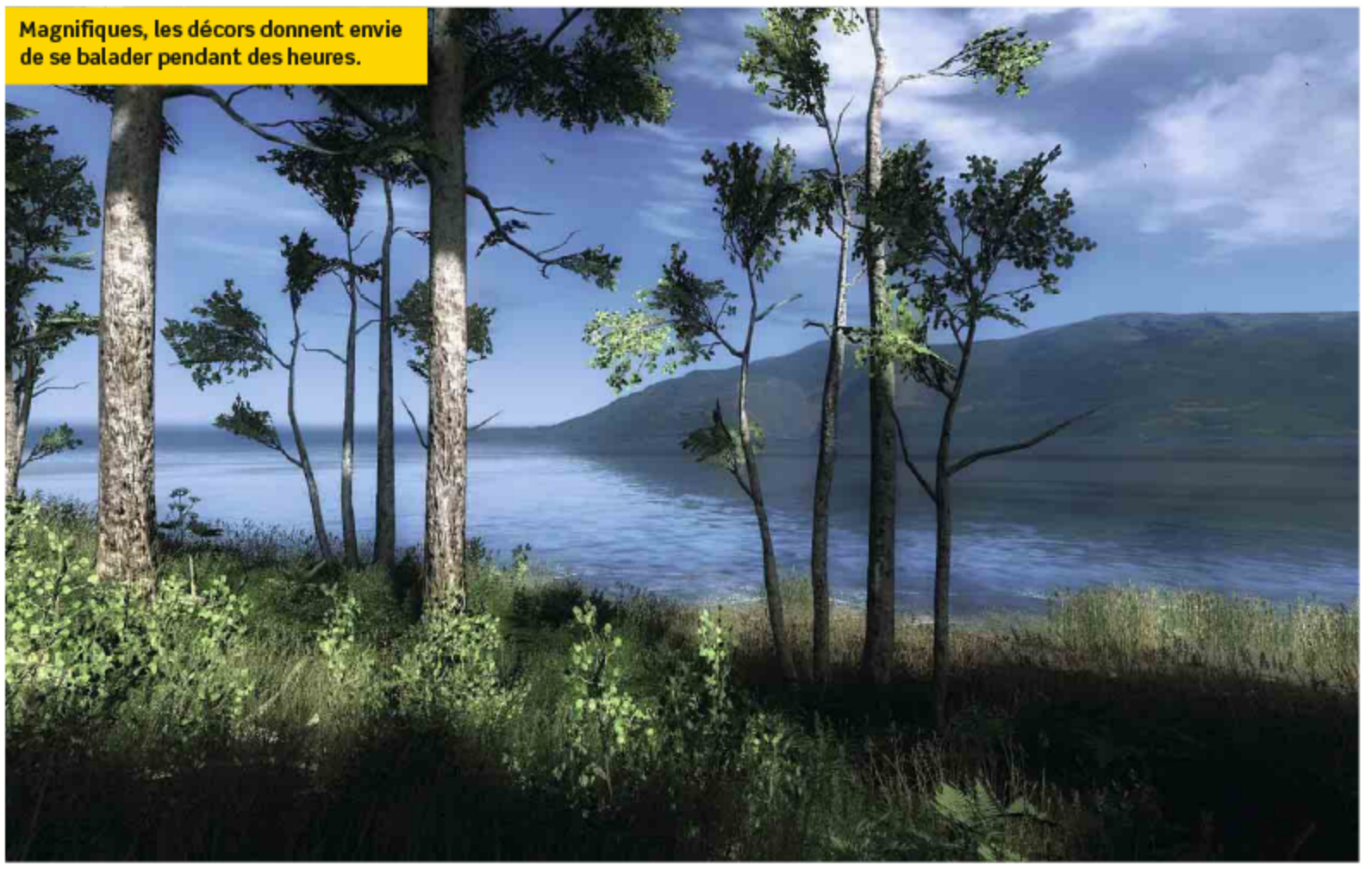
INFOS

Site : http://www.teardown.se/
Éditeur : TearDown
Développeur : TearDown
Langue : anglais

Release by winky©

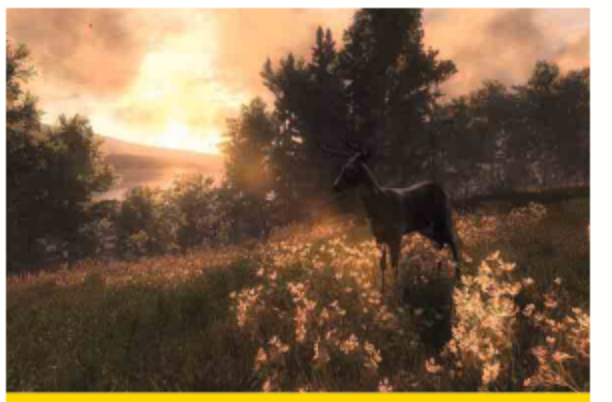
The Hunter

Partez à la chasse... virtuelle.



Magnifiques, les décors donnent envie de se balader pendant des heures.

Qui a dit que les chasseurs étaient tous vieux et bougons ?



La profondeur de champ est véritablement hallucinante.

Votre proie ne sera pas difficile à attraper.

Les routes vous permettront de détecter facilement des traces de pas...

Que dire de nos premiers pas dans la forêt verdoyante de *The Hunter* ? Tout d'abord, que son niveau de détails est un régal pour la rétine. En effet, la végétation luxuriante se meut au gré du vent, l'écume des vagues sur les plages semble réelle.

Après seulement quelques minutes, on s'y croit, on retient son souffle et on avance à pas feutrés dans l'espoir de ne jamais se faire repérer. Le son, véritable pilier du système de jeu, devra faire l'objet d'une attention de tous les instants. Car s'il est possible (et parfois utile) de courir, la conséquence irrémédiable sera de voir les animaux convoités détaler. Pour les approcher, il faudra plutôt miser sur une progression à pas de loup. Le rythme devient alors d'une lenteur oppressante, de nature à rendre fous les joueurs les moins patients. Mais telle est la clé du succès d'une traque au daim, car s'il se sait menacé, celui-ci ne va pas attendre immobile que le chasseur l'aligne dans la lunette de son fusil. Que cela soit clair, n'espérez même pas tuer votre premier animal avant au moins deux heures de jeu. Rien que d'en rencontrer un demande pas mal d'expérience et de roublardise !

Pour vous aider dans votre tâche, des miradors sont disséminés un peu partout sur l'île, ce qui vous permet déjà de vous planquer tranquillement, et pendant de longues minutes, pour guetter vos proies. Ces constructions, qui se révéleront diablement utiles, auront d'ailleurs les faveurs des chasseurs les plus malins, car elles offrent un très haut niveau de protection visuelle. Régulièrement, le temps virera aux courtes averses typiques des climats océaniques, ce qui rendra la traque encore plus difficile. Les traces de pas seront, elles aussi, d'une importance capitale ! En effet, elles vous guideront vers les endroits les plus stratégiques comme les points d'eau. Très bien fichu, *The Hunter* demande un petit effort d'adaptation pour se plonger complètement dans l'univers, mais une fois la lenteur des déplacements acceptée et intégrée, la chasse devient soudain une activité captivante. À condition bien sûr de disposer d'une bonne machine ! Sur ce plan, le moteur de *The Hunter* ne joue pas vraiment la carte de l'accessibilité, donc pour le faire tourner convenablement, optez pour un bon Core 2 Duo 2 Go de Ram et une carte graphique dotée de 512 Mo de Ram. Une très grande réussite à essayer absolument.

Patience est le maître mot de ce jeu

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : www.thehunter.com
Éditeur : Emove
Développeur : Avalanche Studio
Langue : anglais

Release by winky©

Déroutant au début, vous pouvez avancer et tirer dans une direction, tout en regardant dans une autre !

Un Mech qui bondit grâce à ses propulseurs... On n'ose imaginer la dépense énergétique !

Histoire de parfaire la simulation, de nombreux paramètres sont à surveiller dans le cockpit.

MechWarrior 4 : Vengeance

Aux commandes des géants d'acier, de quoi seront faites les guerres futures ?

À la suite de la découverte d'un moyen de fissurer l'espace-temps pour voyager plus vite que la lumière, l'homme s'est mis en tête de coloniser la galaxie. Et avec l'expansion de l'humanité est apparu un mal quasi endémique : la guerre ! Tel est le postulat de départ du scénario de ce *MechWarrior 4*. Après, entre bons et méchants, tout est prétexte à l'affrontement. Attention, piloter un MechWarrior ne se résume pas du tout à avancer comme un éléphant dans un magasin de porcelaine, et à tirer sur tout ce qui bouge. À l'inverse et contre toute attente, il faudra plutôt faire preuve de finesse et de doigté ! Pour commencer, parmi ces robots géants, différentes catégories sont à prendre en compte. On ne manie évidemment pas un MechCougar de 30 tonnes comme un MadCat de 100! D'une part, à cause de l'inertie due à la masse à véhiculer. D'autre part, la différence de poids joue sur la vitesse et la résistance du blindage. Plus on est petit, plus on va vite et plus on est fragile. Cela ne préjuge cependant en rien de la victoire du gros sur le petit car, malgré tout son armement sophistiqué, le mastodonte aura beaucoup de mal à aligner un guerrier plus mobile et plus agile que lui. Notez également que posséder un très bon système de refroidissement est tout aussi important qu'une bonne puissance de feu. En effet, selon le calibre et la cadence de tir adoptés, l'échauffement n'est pas le même. Pour les fans du jeu de plateau original, sachez que l'aspect customisation et amélioration des Mechs a été conservé. Ainsi, l'armement, le système de propulsion, châssis, niveau de blindage... tout ou presque est configurable. Nul doute que les plus acharnés passeront des heures à peaufiner le moindre réglage afin de parvenir au Mech presque parfait. Bilan des courses ; *MechWarrior 4* est un jeu à la fois grisant et frustrant. Grisant car avec un peu de pratique, le pilotage des Mechs permet de mener des missions très bien conçues où l'action bat son plein. Frustrant car la difficulté est au rendez-vous et que la surchauffe guette à chaque instant, parce qu'il faut avoir des yeux dans le dos et que, malgré l'aide du radar, identifier toutes les menaces n'a rien d'évident. Et en plus, les jetpacks qui permettent aux Mechs d'effectuer des bonds spectaculaires viennent compliquer le tout. Mais quoi qu'il en soit, c'est toujours un intense plaisir de balancer sur ses adversaires plusieurs tonnes de projectiles, des missiles guidés aux munitions explosives, en passant par les canons laser. À essayer d'urgence !

JEUX ONLINE
Un univers **mécanique** très riche

Un jeu à la fois grisant et frustrant

Une poursuite de Mechs au clair de Lune en deviendrait presque romantique.

Dans le MechLab, vous pouvez améliorer votre robot des pieds à la tête, ou presque.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
Site : http://battletech.catalystgamelabs.com
Éditeur : Meh Tek.net/projeks/MW4
Développeur : FASA
Langue : anglais

Release by winky©

MechCommander 2

Un STR dans l'univers de *BattleTech* inventé par FASA.

Portée et nature du projectile, deux données absolument essentielles pour comprendre la tactique à appliquer aux Mechs.

Ces cinématiques filmées font maintenant sourire, mais c'était pas mal pour l'époque.

***MechCommander 2*, l'un des tout premiers jeux de stratégie à utiliser la 3D à bon escient.**

Dans les bois, dans la jungle, dans le désert ou les montagnes, les Mechs se battent partout.

Souvenez-vous des fameux jeux *MechWarriors*, mettant en scène des affrontements opposant des machines de guerre effroyables, lourdes d'une centaine de tonnes et armées comme une dizaine de tanks. Hé bien, *MechCommander* en est en fait le pendant stratégique. Alors, avec une telle puissance de feu, inutile d'aligner les chars pour mener à bien vos missions. C'est pourquoi vous contrôlerez ici une seule et unique escouade. La vigilance sera donc de mise afin de ne perdre aucun de vos précieux soldats. Car, une fois passées les lignes ennemies, n'espérez aucun renfort, ni aucune réparation… sauf si vous contrôlez des points stratégiques disséminés ici et là. Dans ce cas, vous pourrez envoyer des vaisseaux pour ramasser les carcasses de Mechs endommagés et les réhabiliter. Vous pourrez également dépêcher des hélicoptères poseurs de mines ou de pièces d'artillerie dans le but de blinder la défense de la zone fraîchement conquise. Côté missions, *MechCommander 2* peut s'enorgueillir d'une bonne qualité d'écriture, d'autant que l'intelligence artificielle se révèle très correcte. En effet, sans briller par son génie, elle ne commet pas de fautes trop grossières et c'est bien là tout ce qu'on lui demande. Un petit conseil toutefois, n'hésitez pas à choisir les niveaux de difficulté les plus élevés (3 ou 4), car le réglage en mode Facile l'est vraiment trop. Entre chaque mission, le MechLab - « garage » de vos Mechs - est accessible. Là encore, on peut parier que les fans de *BattleTech* s'en donneront à cœur joie. Après tout, n'est-ce pas l'un des intérêts premiers de cet univers que de pouvoir jouer aux apprentis sorciers avec ces monstres d'acier de la taille d'un immeuble !?

Pièces détachées, restes de carcasse, tout est bon à récupérer !

Jouez avec des monstres d'acier !

Plus tactique que véritablement stratégique, sauf peut-être en ce qui concerne la customisation entre les combats, *MechCommander 2* offre un challenge qui brille par son sens du détail. Sans tomber dans la simulation pure et dure, il faudra compter sur les points forts et faibles de vos protégés. Et, si la Campagne vous lasse, *MechCommander 2* propose un mode multi en réseau local ou via Internet, à condition que la partie soit hébergée par l'un des joueurs.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Site : http://mechcommander.org
Éditeur : Microsoft
Développeur : FASA
Langue : anglais

Release by winky©

JEUX INDÉS

Quand la créativité s'exprime en toute liberté.

Release by winky©

JEUX INDÉS

Liberté + créativité =
plaisir
de jeu

LA LIBERTÉ À TOUT PRIX

Vous n'aurez que l'embarras du choix !

Si le jeu vidéo sait profiter de budgets colossaux et de campagnes marketing agressives, il a également tout à tirer de notions aussi fondamentales que la créativité ou la liberté. Ces notions, les studios et programmeurs indépendants les ont élevées au rang de valeurs et en ont fait leur plus grande force. Ainsi, s'il est inutile de chercher des prouesses technologiques ou graphiques dans les prochaines pages, vous y trouverez sans difficulté fraîcheur et originalité. Ne vous fiez donc pas entièrement aux images qui illustrent les jeux à suivre, la plupart misent tout sur leur jouabilité ou leur concept, et gagnent à être testés « pour de vrai ». Arty, délirants, inspirés, exigeants, curieux, reposants, durs ou faciles, ces titres n'ont rien en commun si ce n'est d'avoir tous été développés loin des gros studios et des dollars. Alors oubliez blockbusters et autres projets AAA le temps de quelques pages, et voyez le jeu vidéo du côté indé. Si nous nous sommes limités ici aux jeux gratuits (avec une petite exception qui le vaut bien), la scène indépendante est vaste, et nombreux sont les développeurs qui demandent aux joueurs une contribution financière à la mesure de leurs possibilités. Les quelques maigres euros gagnés de cette manière permettront aux auteurs de continuer à faire vivre le jeu vidéo libre en produisant des titres toujours plus originaux et décalés.

Originalité et fraîcheur

Release by winky©

Knight of the Living Dead

- **Genre :** Hack and slash
- **Développeur :** Pistachio Productions
- http://www.pistachioproductions.com/knight/knightdownloads.html

Les shooters survival en vue de dessus où l'on doit repousser des centaines de zombies qui en veulent à notre chair tendre, c'est bien. Mais à force, on en a marre du sempiternel centre commercial. Et si, pour une fois, l'épidémie se passait à l'époque de la légende du Graal ? Ici, pas de fusils à pompe ni de grenades, mais le valeureux Sir Galahad armé de son épée et de tout un tas de pouvoirs angéliques à booster à chaque montée de niveau s'il veut protéger Camelot. De l'habituel jeu de tir, on passe donc à un hack and slash bien bourrin qui ne se prend pas au sérieux. Pas besoin de grinder des heures, les niveaux montent très vite et s'accompagnent de points à distribuer (en force, magie, chance, etc.) et de nouveaux pouvoirs de type médiéval fantastique à débloquer pour mieux évangéliser nos amis morts vivants. Amen.

A House in California

- **Genre :** Point & click
- **Développeur :** Jake Elliott
- http://cardboardcomputer.com/games/a-house-in-california/

Héritier d'un genre aujourd'hui quasiment disparu, ce titre (finaliste de l'Independant Games Festival 2011) reprend les mécaniques des point & click des années 1980 pour proposer une aventure tenant plus du poème interactif que des péripéties loufoques de ses aînés. Quelque peu tiré par les cheveux, on se retrouve vite à cliquer partout sur l'écran en essayant toutes les actions possibles. Les quatre personnages que l'on incarne sont tous inspirés de la famille du développeur, et le thème central est celui des souvenirs. Il faudra souvent utiliser la commande « Se souvenir » sur un objet pour plonger dans son passé et accéder ainsi à la scène suivante.

Thelemite

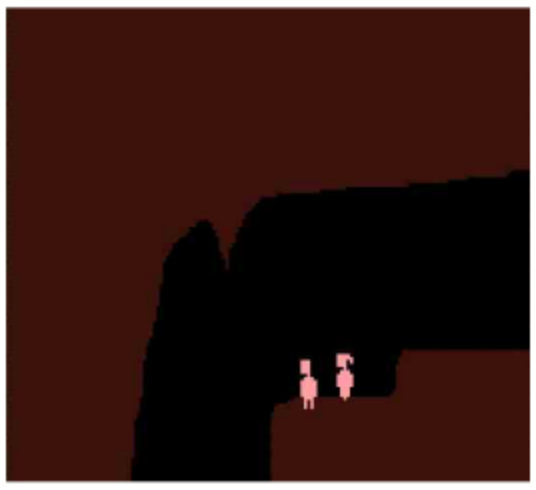
- **Genre :** Action ninja
- **Développeur :** Mikolaj Kaminski
- http://www.newgrounds.com/portal/view/580355

Programmeur, voilà un métier où l'on ne s'éclate pas tous les jours. Sauf quand on reçoit un spam nous invitant à devenir un ninja mutant en une leçon ! C'est ce qui est arrivé à Alex Mercer, le personnage que vous contrôlez dans ce jeu d'action multivitaminé, qui vous invite à courir contre les murs façon *Prince de Perse* moderne, et à vous déplacer plus vite que Flash tout en cassant des bouches à la chaîne, à la manière de Steven Seagal. Un jeune d'aujourd'hui en somme, qui va devoir accomplir toutes sortes de missions aux quatre coins de New York – ça se résume vite à tout anéantir, avec quelques nuances toutefois. En y ajoutant des capacités spéciales à débloquer au moyen des gemmes lâchées par les ennemis, ainsi que beaucoup d'humour cynique rappelant *Portal*, on obtient un jeu qui vaut bien plus que sa valeur marchande !

Don't Look Back

- **Genre :** Plateforme mythologique
- **Développeur :** Terry Cavanagh
- http://distractionware.com/blog/2009/03/dont-look-back/

Un jeu de plateforme aux graphismes dignes de l'Atari 2600 qui n'apporte à première vue pas grand-chose. Pas très sexy, n'est-ce pas ? Pourtant, l'ambiance particulière et divers détails intrigants poussent à continuer. Et ce, dès les premiers écrans où l'on prend le contrôle d'un personnage alors qu'il se recueille devant une tombe, avant de l'amener à se jeter du haut d'une falaise. Ce jeu est en fait inspiré du mythe grec *Orphée*, dont le personnage éponyme voyagea jusqu'aux Enfers pour ramener sa belle Eurydice, avec pour seule consigne de ne pas se retourner – don't look back – sous peine de la perdre une seconde fois (ce qu'il fit malgré tout, évidemment). L'adaptation, minimaliste, est intéressante et on s'amuse à voir certains passages mythiques prendre vie avec quelques pixels.



Release by winky©

Karoshi Suicide Salaryman

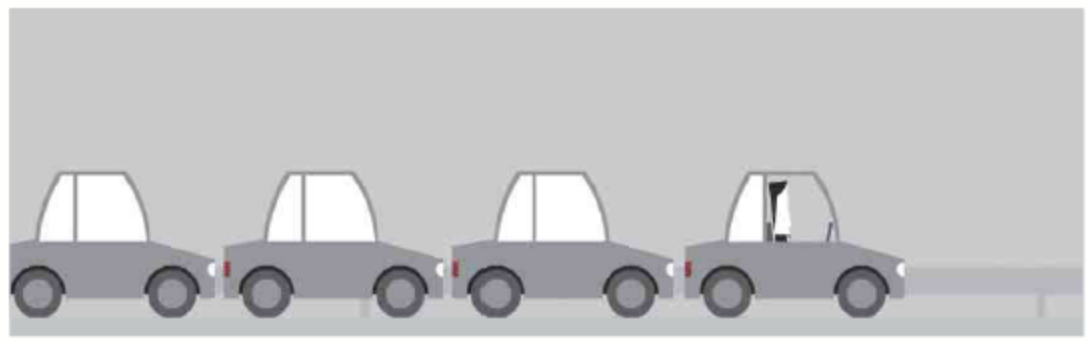
- **Genre :** Plateforme/réflexion
- **Développeur :** Jesse Venbrux
- http://armorgames.com/play/2407/karoshi-suicide-salaryman

Survivre, c'est la finalité de nombreux jeux. Quoi de plus logique, après tout ? Mais qui pense au pauvre employé japonais qui désire en finir avec sa vie monotone ? Jesse Venbrux, développeur, y a pensé, et c'est à vous d'aider ce dépressif à mettre fin à ses jours en résolvant divers petits casse-têtes dont la finalité est toujours sa mort. Des pics acérés se dressent devant vous et la porte de sortie est de l'autre côté ?

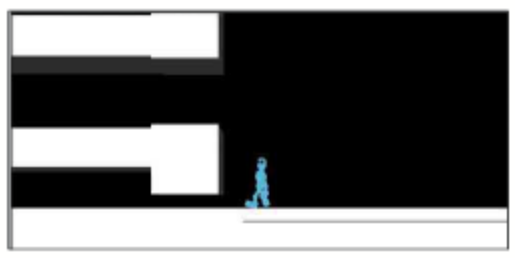
Ne sautez surtout pas par-dessus, et empalez-vous joyeusement ! Des blocs en hauteur disparaissent en actionnant un bouton, et un coffre-fort se trouve dessus ? Arrangez-vous pour être sur sa trajectoire lorsqu'il viendra s'exploser sur le sol – enfin... contre votre crâne, en fait. Les mécanismes menant à votre mort sont nombreux et se renouvellent constamment, si bien qu'on se suicide à la chaîne sans voir le temps passer.

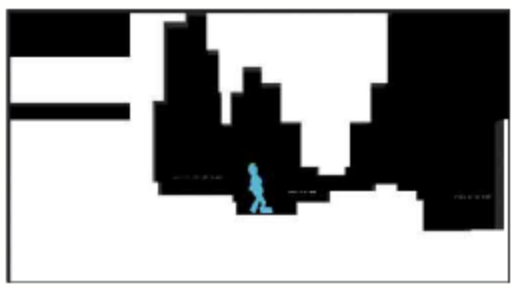
Everyday the Same Dream

- **Genre :** Ovni
- **Développeur :** Molleindustria
- http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html



On se lève, on éteint le réveil, on va à la penderie pour enfiler son costume cravate trop serré. On arrive à la cuisine, où la femme que l'on n'aime déjà plus nous salue. On passe à côté d'elle sans même lui répondre ou la regarder. Puis on part au bureau en traînant les pieds, car on sait qu'une longue journée d'ennui à taper des chiffres dans notre petite case au milieu de centaines d'autres nous attend. Mais, dans l'ascenseur, une vieille femme inconnue nous interpelle : « Dans cinq étapes vous serez une nouvelle personne ». Étrange. La journée est ensuite d'une banalité assommante... Puis l'on se réveille le lendemain dans notre chambre et tout recommence à l'identique, indéfiniment... à moins que l'on ne décide d'agir en changeant le quotidien au moyen de gestes simples. Le gameplay n'a ici d'autre intérêt que celui de vous faire vivre une expérience susceptible de parler à chacun. Plus qu'un simple jeu qui divertit dix minutes, *Everyday the Same Dream* est une œuvre qui marque sensiblement pour peu qu'on y soit réceptif.





Specter Spelunker Shrinks

- **Genre :** Plateforme
- **Développeur :** Ken Grafals
- http://gamejolt.com/online/games/platformer/specter-spelunker-shrinks/1865/

Parfois, au détour de 50 jeux dont les concepts ont déjà été vus mille fois, on tombe sur une idée originale et géniale qui nous amène à se demander pourquoi personne n'y a pensé avant. Enfermé dans un labyrinthe géant, le joueur doit s'en sortir en se faufilant au travers de multiples pièges. L'originalité vient du fait que par une simple pression de la flèche du haut, le personnage grandit jusqu'à devenir géant. À l'inverse, en maintenant bas enfoncé, il rétrécira jusqu'à devenir minuscule. Par cette simple astuce, c'est toute la perspective qui change. Pour chaque obstacle, il est indispensable de trouver la taille idéale afin de le franchir avec grâce. Le level design, ingénieux, joue sans cesse avec ce concept, et le rendu visuel de ce décor malléable fait son effet. Un petit coup de cœur.

Off-Road Velociraptor Safari

- **Genre :** : Course/bac à sable
- **Développeur :** Flashbang Studios
- http://blurst.com/raptor-safari/

Alors comment vous dire... Vous contrôlez une jeep... pilotée par un vélociraptor... qui fait un safari... Vous devez défoncer d'autres raptors en leur roulant dessus ou en les traînant derrière vous... en enchaînant les combos... tout en sautant sur des rampes... et en ramassant des orbes... dispersés sur une carte/bac à sable... Vous voyez ? Du fun immédiat, du second degré, un moteur physique qui tient la route, un classement en ligne, voilà de quoi s'amuser sans prise de tête quelques heures entre amis. Il est cependant rapidement limité, ce qui ne l'empêche pas de prétendre au titre de meilleur jeu de safari off-road pour vélociraptors.

Release by winky©

Frets on Fire

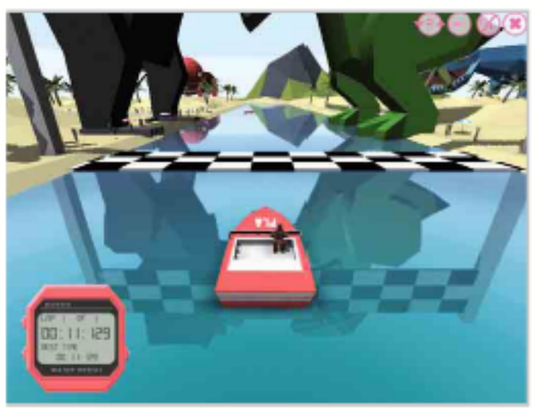
- **Genre :** Musique
- **Développeur :** Unreal Voodoo
- http://fretsonfire.sourceforge.net/

Vous en avez marre des clones bancals de jeux à succès qui en reprennent le concept sans en avoir la saveur ? *Frets on Fire* est celui de *Guitar Hero* qui fait les choses bien. La playlist ne propose que trois morceaux à l'origine, mais des centaines d'autres sont disponibles sur le Net (citons Metallica et les Rolling Stones) et ceux créés par les fans sont innombrables, touchant à tous les genres et faisant souvent vibrer la fibre nostalgique du gamer (*Megaman 2*, *Final Fantasy VI*, *Halo 3*, etc.). Pour ce qui est du gameplay, on nage en terrain connu : cinq notes, une jauge de combo, le super pouvoir Star Power, ainsi que quatre modes de difficulté. Le jeu se joue au clavier avec les touches placées de manière à pouvoir le tenir à deux mains en imitant la position d'un guitariste. Un clone de qualité.

Super Spring Break Hero SD

- **Genre :** Course
- **Développeur :** N.C.
- http://speedboathero.com/

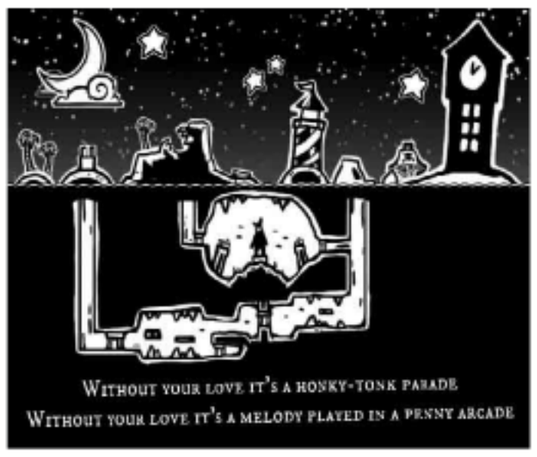
Aaah... le Spring Break... ses plages de sable fin, ses filles en bikini, l'alcool qui coule à flot, ses dinosaures... Euh... pardon ?! *Super Spring Break Hero SD* est un jeu de course de hors-bord se déroulant pendant la célèbre fête étudiante américaine, représentée ici de manière plutôt libre. Le bateau se prend très vite en main, c'est coloré, la sensation de vitesse est bonne, et on s'amuse à prendre les rampes à pleine vitesse pour s'envoler tout en slalomant entre les dinosaures et les requins géants. De plus, un éditeur de niveaux est même proposé ! Seul point noir, le rock californien qui fait vite mal au crâne, mais on peut heureusement le désactiver.

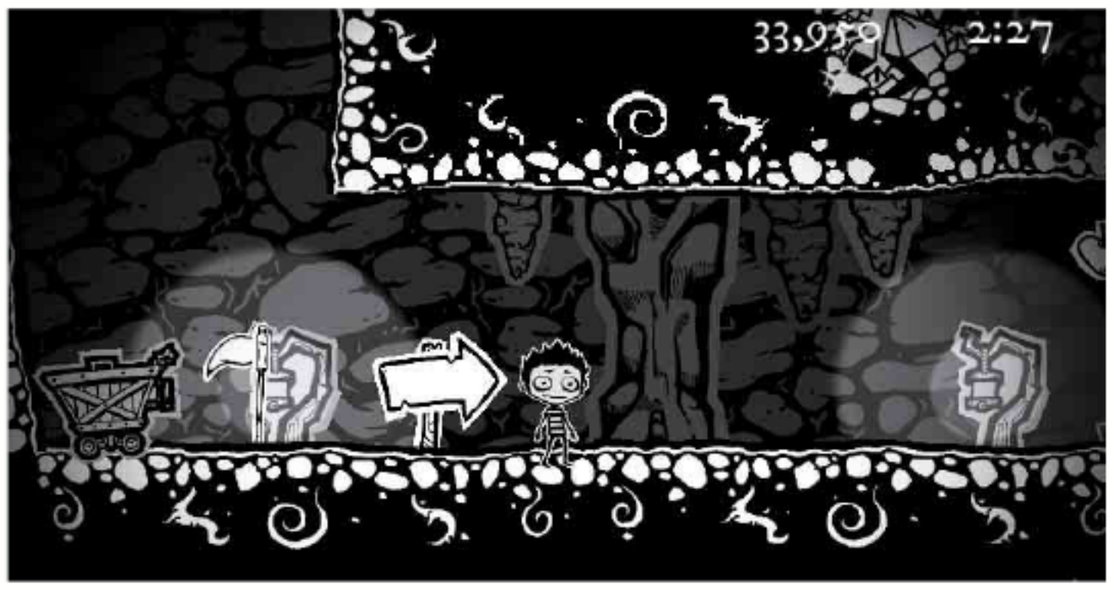


Paper Moon

- **Genre :** Plateforme
- **Développeur :** Infinite Ammo et Flashbang Studios
- http://blurst.com/paper-moon/

Jeu de plateforme au gameplay relativement classique (on saute, on ramasse des fruits, on évite les ennemis, on tombe dans le vide quand on loupe un saut) *Paper Moon* a été à l'origine créé pour participer à la compétition Gamma 3D. La petite originalité du gameplay vient de certains éléments du décor qu'on peut à loisir faire passer de l'arrière-plan au premier, ce qui est nécessaire pour avancer (en se créant un chemin par exemple). Le jeu est très court, à savoir 5 minutes durant lesquelles il faut ramasser le plus de fruits et de bonus de temps possible. Le plaisir vient en bonne partie de son style graphique très réussi et de ses mélodies au piano.

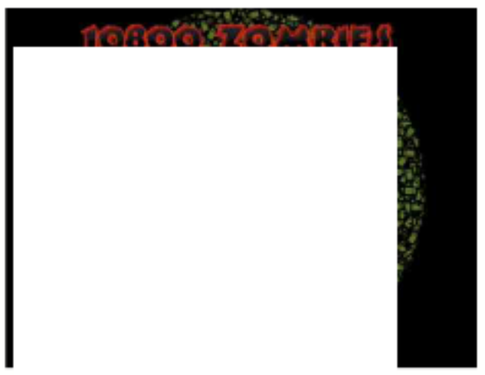


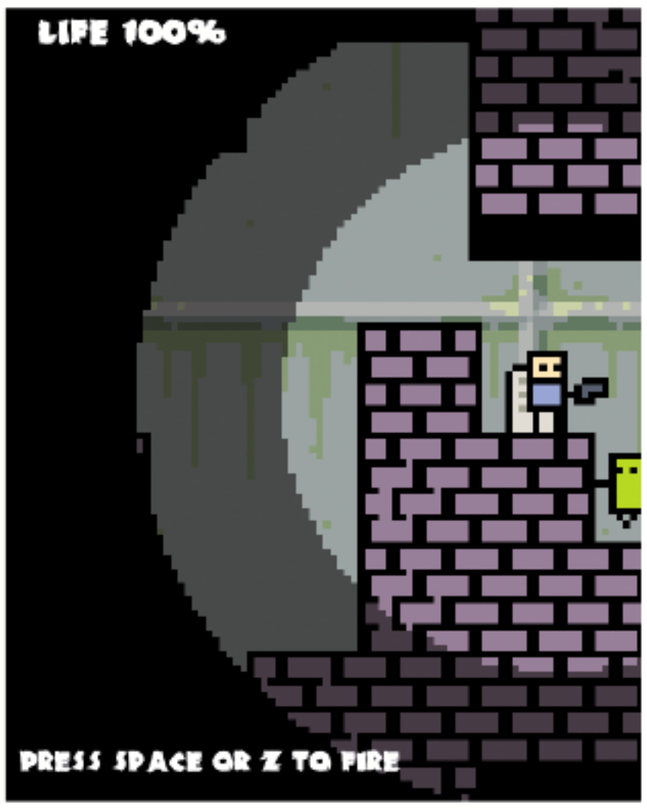


10800 Zombies

- **Genre :** Action
- **Développeur :** Jan Willem Nijman
- http://www.bovus.com/jeux/1726/10800-zombies.html

Encore un concept des plus originaux ! Dans *10800 Zombies*, vous contrôlez un héros quelconque qui va devoir dézinguer du zombie à l'aide de flingues en tout genre. L'originalité vient du fait que... ah non, pardon, dans *10800 Zombies*, vous devez juste avancer en shootant tout ce qui est mort mais qui bouge encore. Peu original, le titre n'en est pas moins un bon défouloir, bien qu'un peu frustrant à cause de choix de game design contestables. La barre de vie baisse extrêmement vite et se vide continuellement tant qu'un zombie vous tien venir l'un des leurs alors qu'on était en pleine santé deu





Release by winky©

Railroad Rampage

■ **Genre :** Tower defense
■ **Développeur :** Neotron
■ http://neotron-games.blogspot.com/2009/10/railroad-rampage.html

Vainqueur du GP32 Spain Tower Defense Contest, concours où des codeurs s'affrontent pour le titre du meilleur tower defense, *Railroad Rampage* vous charge de défendre un train de marchandises contre une attaque de bandits. Pour cela, différentes tourelles sont à votre disposition, chacune ayant évidemment ses particularités. Contrairement à beaucoup de titres dans ce registre, le joueur est actif, même lorsqu'il a posé ses tourelles, puisqu'elles doivent être activées manuellement. Ainsi, la baguette magique tire une étoile à contrôler soi-même alors que le cactus s'étend jusqu'au ciel lorsqu'on clique dessus. Proposant vingt-cinq vagues ennemies, *Railroad Rampage* est un titre pour amateurs du genre.

Slayin

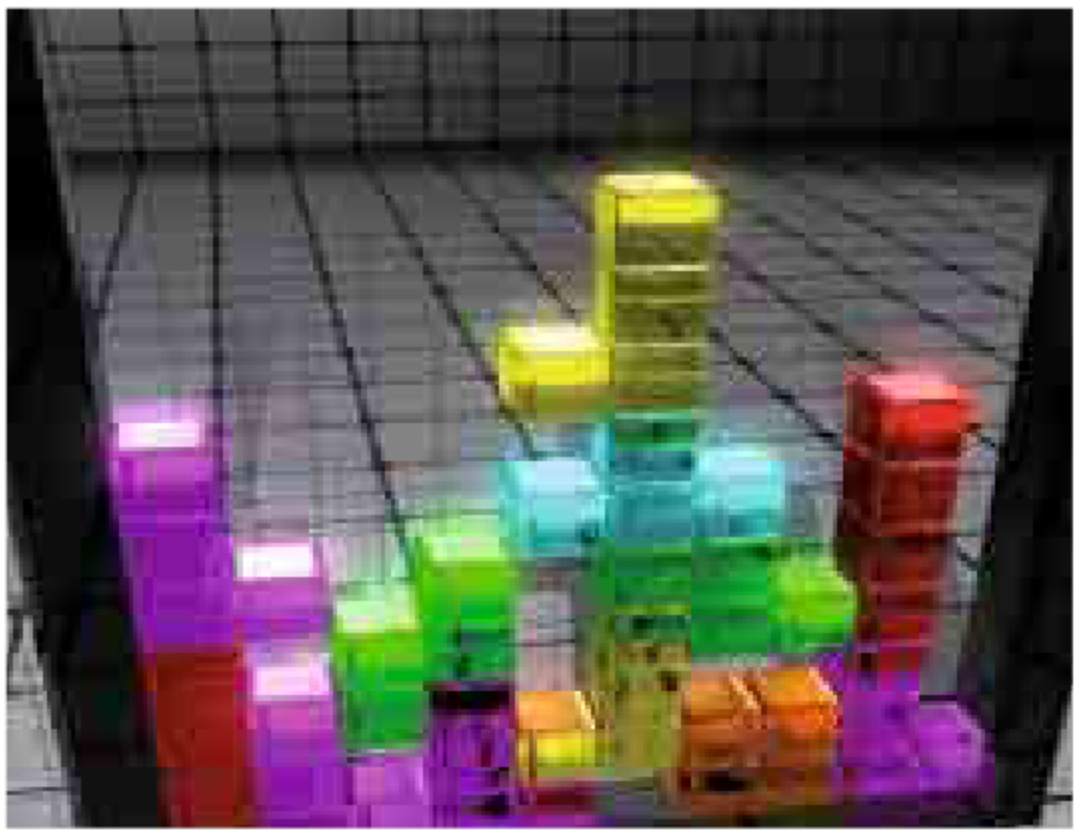
■ **Genre :** Action/RPG
■ **Développeur :** Pixel Licker
■ http://www.pixellicker.com/games/games_slayin.html

Et un concept original de plus ! *Slayin* vous met dans la peau d'un chevalier enfermé dans un écran unique et qui court tout seul en tenant son épée pointée devant lui (ce qui rappelle les combats de *Half Minute Hero*). On conviendra qu'il n'a pas l'air d'avoir inventé l'Ipad quand on le voit foncer bêtement sur ses ennemis, mais force est de constater que c'est plutôt efficace. À chaque ennemi tué, il gagne des points d'expérience, et de l'or qu'il pourra ensuite dépenser dans diverses pièces d'équipement. De nouveaux ennemis apparaissent à mesure que l'on gagne des points, et un boss l'attend à chaque fin de niveau. On notera une musique chiptune qui ravira les amateurs ainsi que deux personnages à débloquer (un mage et un dernier dont on vous laisse la surprise). Un très bon jeu.

Crystal Cubes

■ **Genre :** Tetris-like
■ **Développeur :** nzlab
■ http://www.nzlab.dk/Productions/productions.htm

Tetris, le jeu indémodable par excellence, quatrième jeu le plus vendu de l'histoire, qui procure toujours le même plaisir plus de vingt ans après, a de nombreux clones. Certains essayent de donner un coup de jeune à la formule, mais on se demande souvent si c'est vraiment nécessaire... *Crystal Cubes*, c'est *Tetris* en 3D. Pas d'option loufoque ou de power-ups, juste les briques habituelles avec un habillage 3D plutôt réussi. Seule particularité, la souris permet de bouger la caméra tout autour, et lorsqu'on fait une ligne, les blocs détruits tombent à nos pieds avec un effet sympathique. Mais cette nouveauté se fait au prix d'un terrible sacrifice, à savoir la disparition du fameux thème de la série puisqu'on doit se contenter de bruitages fades.



8 bit killer

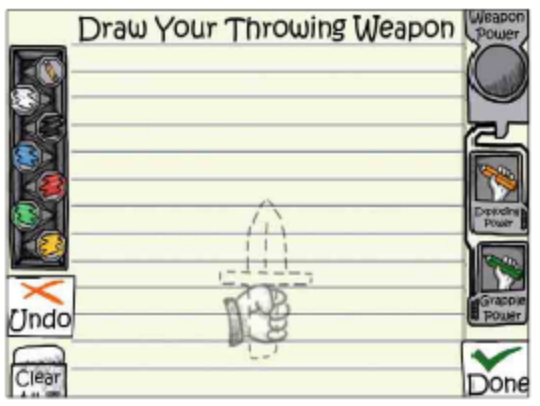
■ **Genre :** : Doom-like
■ **Développeur :** Locomalito
■ http://www.locomalito.com/juegos_8bit_killer.php

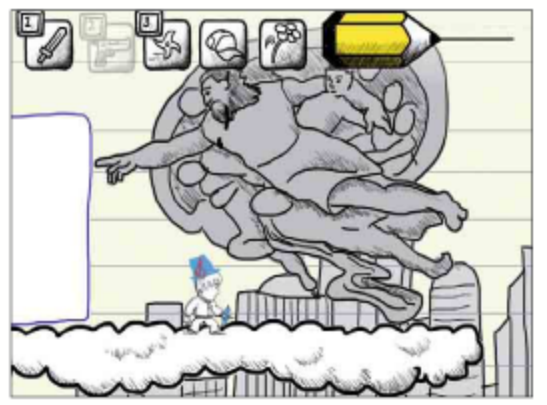
Doom-like... Voilà un terme que l'on n'emploie plus depuis quinze ans. Les FPS ont aujourd'hui évolué et hormis la vue à la première personne, la plupart n'ont plus grand-chose en commun avec leur ancêtre. Heureusement que la scène indé est là pour satisfaire les vieux gamers qui en ont marre des couloirs remplis de Russes ou de talibans. On retrouve donc des maps un peu plus ouvertes, avec des clés de couleur à trouver pour avancer, des monstres qui nous foncent dessus dès qu'on ouvre une porte (quelle triste existence, attendre toute sa vie enfermé au milieu d'une pièce qu'un Gros Bill vienne vous dire bonjour avec son fusil à pompe) et une bande-son bien old school qui fait plaisir. À essayer si vous connaissez *Doom 1* et *2* par cœur, sinon, préférez-lui quand même ses ancêtres qui sont aujourd'hui en abandonware (téléchargeables gratuitement).

Release by winky©

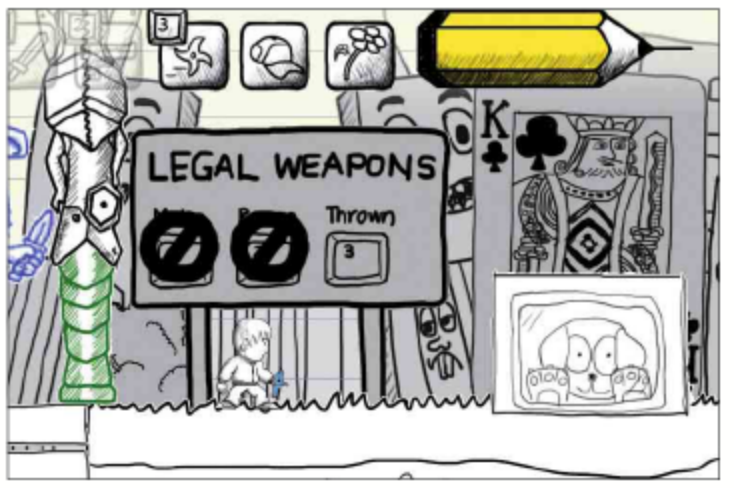
Sketch Quest

- **Genre :** Plateforme/dessin
- **Développeur :** Page 52
- http://www.kongregate.com/games/page52/sketch-quest



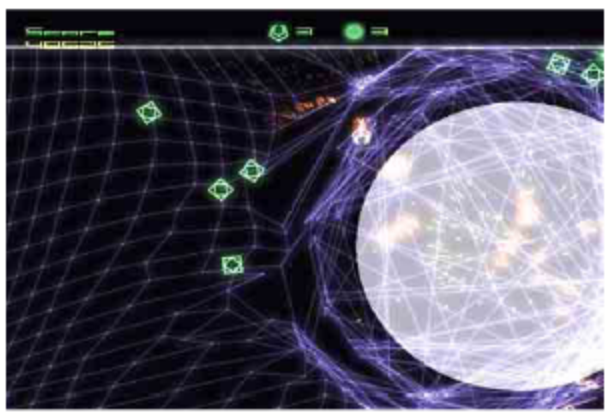


Ce jeu de plateforme au style graphique séduisant propose une mécanique de gameplay originale (même si déjà entrevue dans *Drawn to Life* sur DS). Le joueur contrôle un personnage évoluant dans l'agenda d'un étudiant et il a la possibilité de dessiner son équipement ainsi que certains ennemis. Il ne peut pas le faire à volonté, seulement à certains moments, mais une certaine liberté est autorisée. On peut ainsi donner la forme que l'on veut à nos assaillants, d'où les pénis enragés que l'on peut apercevoir sur les photos. Outre le crayon laissant libre cours à votre imagination, une palette de couleurs permet de personnaliser votre équipement comme bon vous semble. Les décors sont très réussis et on a vraiment l'impression d'évoluer dans le cahier d'un élève qui s'ennuie et qui dessine tout ce qui lui passe par la tête. Des projets d'étudiants (canadiens) comme ça, on en voudrait plus souvent. À ne surtout pas louper.

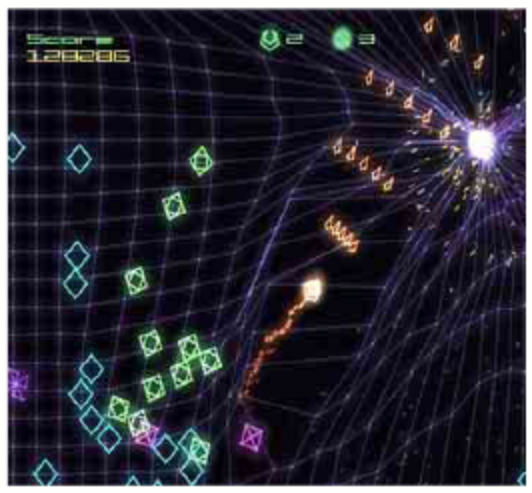


Grid Assault

- **Genre :** Manic shooter
- **Développeur :** Blitz for the masses
- http://members.home.nl/wdw/grid.html



Il n'est pas très difficile de décrire *Grid Assault* si vous ne l'avez jamais vu : c'est un clone de *Geometry Wars* (bon, si vous ne connaissez pas ce dernier par contre...) Et, ici, quand on parle de clone, il s'agit de jumeaux quasi parfaits, difficiles à distinguer, même l'un à côté de l'autre. Seule l'interface change sensiblement. Pour ceux qui n'ont pas suivi, *Geometry Wars* est un shoot frénétique dans une arène fermée, avec des bonus d'armement et des ennemis qui deviennent de plus en plus nombreux et féroces à mesure que le chronomètre tourne. Le but consiste tout simplement à survivre jusqu'à la fin du chrono en accumulant le plus de points possibles, dans un deluge d'explosions et de couleurs fluo. Un concentré d'action passionnant qui mettra vos nerfs à rude épreuve et qui vous fera maudire cette faible condition d'humain qui vous oblige à cligner des yeux. Un classique.



Action Fist

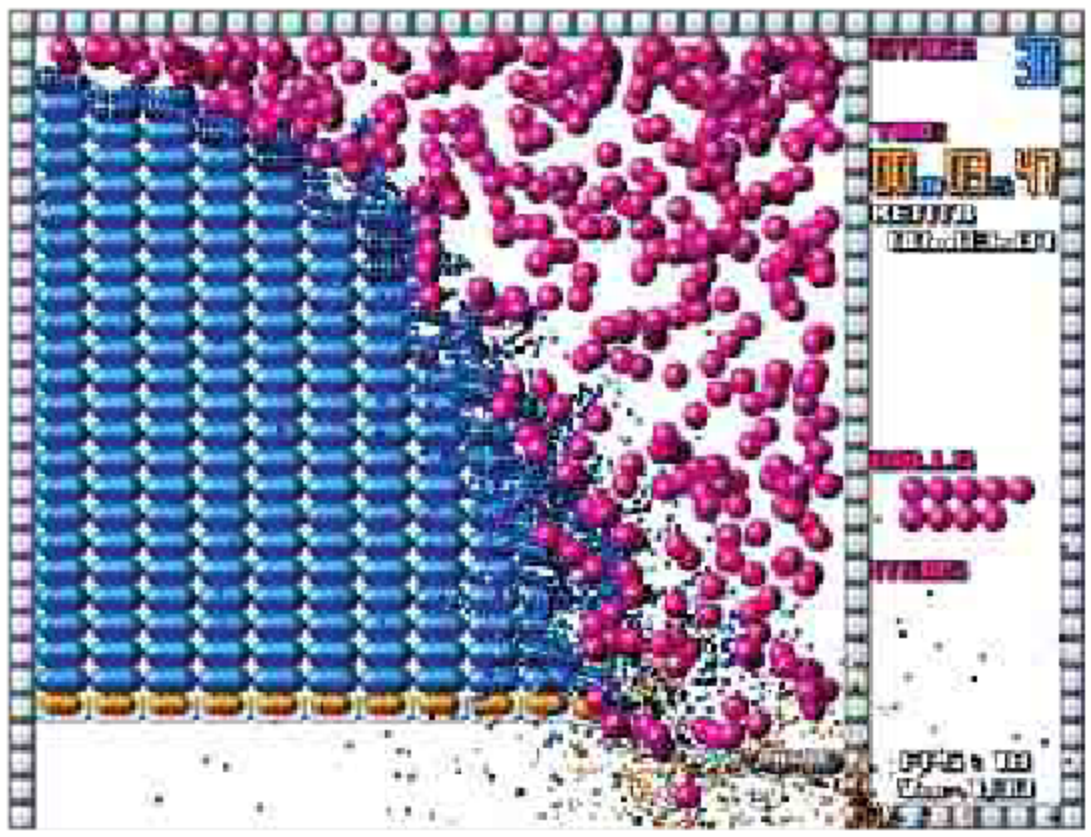
- **Genre :** Action
- **Développeur :** Teknopants
- http://teknopants.com/games/actionfist/

Gunstar Heroes, le grand titre de Treasure, vous connaissez ? *Action Fist* s'en inspire fortement et il le fait plutôt bien. Jouable à deux en coop, on incarne un personnage surarmé qui doit se frayer un chemin parmi des ennemis énervés pour on ne sait quelle raison. De nombreuses armes sont disponibles et elles ne seront pas de trop pour faire face aux boss démesurés qui vous barrent régulièrement la route, et pas seulement à la fin de chaque niveau. Un minimum de stratégie sera nécessaire pour en venir à bout, les niveaux suivant des patterns définis qu'il faudra analyser pour ne pas subir trop de dégâts, comme dans tous les bons shoots. Relativement varié et sur une bande-son sympathique, on avance avec l'envie d'en voir le bout. Sans atteindre la qualité du maître, c'est un bon défouloir, particulièrement à deux joueurs.

Block

- **Genre :** Casse-briques
- **Développeur :** N.C.
- http://www.interq.or.jp/tohoku/kenta/e/download/block/block.htm

Le genre du casse-briques n'a pas su évoluer avec les années, ce qui l'a amené a disparaître des consoles de salon. *Block* essaye de le remettre au goût du jour en jouant la carte de la surenchère : en plus de la bille propulsée par le joueur en début de partie, de nombreuses autres attendent patiemment d'être libérées au milieu des briques à détruire. Il suffit alors d'ajuster correctement un seul coup pour déclencher une véritable avalanche de boules capable de raser en quelques secondes le plus fourni des niveaux... à condition d'arriver à suivre le rythme infernal du jeu, qui se veut très difficile malgré son côté délirant. Heureusement, des power-ups faciliteront la tâche du joueur qui saura les attraper au vol tout en évitant les « power downs » fâcheux. Au final, *Block* s'avère passionnant malgré son apparente simplicité, et on enchaîne vite les niveaux sans pouvoir s'arrêter. De quoi satisfaire des pulsions nostalgiques. Rendez cependant service à vos pauvres yeux, et évitez les trop longues sessions de jeu...



Release by winky©

Spelunky

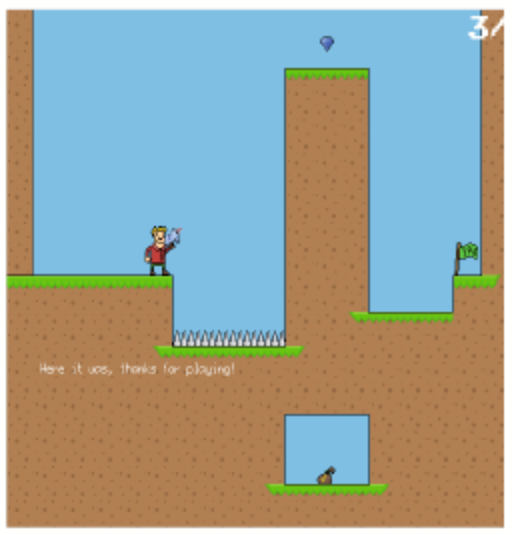
- **Genre :** Aventure/action
- **Développeur :** Derek Yu
- http://www.spelunkyworld.com/

Vous connaissez peut-être déjà ce jeu qui a remporté un franc succès. Vous y contrôlez un spéléologue qui doit se sortir de nombreuses cavernes en récoltant des trésors et en sauvant les demoiselles en détresse. Pour ceci, le fils spirituel d'Indy s'armera de divers objets à utiliser intelligemment pour éviter les pièges vicieux et les ennemis : l'incontournable fouet, des bombes, une corde, des armes, du matériel d'escalade, et bien d'autres choses encore. Les niveaux sont générés aléatoirement, ce qui lui assure une très bonne rejouabilité, et les trésors à récupérer sont très nombreux. Il y a beaucoup à faire et même des personnages cachés à débloquer. Si vous accrochez au concept, vous risquez d'y passer beaucoup plus de temps que les quelques minutes prévues !

Generic

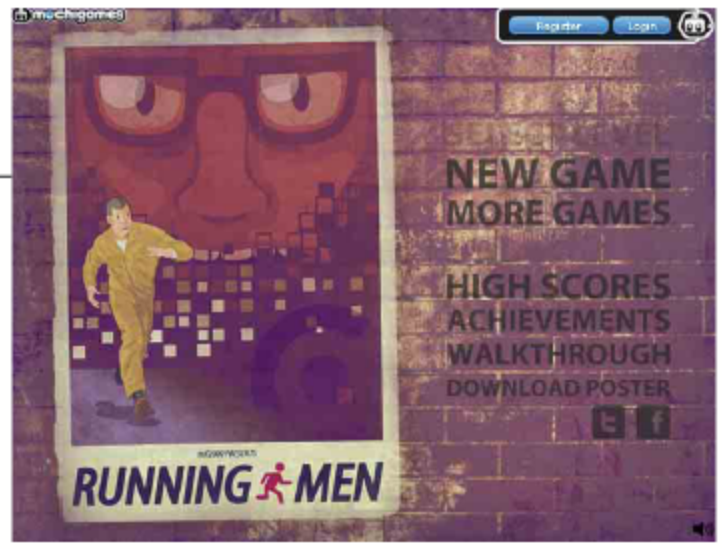
- **Genre :** Action/réflexion
- **Développeur :** Arvi Teikari
- http://hempuli.com/gener/

Generic est un jeu d'action et de réflexion, dans lequel le personnage est équipé d'un pistolet laser au rayon géant. Lorsqu'il est actionné, tout ce qui se trouve sur son chemin est annihilé. Le but est d'atteindre la sortie en ramassant suffisamment de pièces tout en sculptant le terrain pour se frayer un chemin. Attention, c'est plus difficile qu'il ny paraît : si vous détruisez trop de pièces, la sortie du niveau, ou même un élément du décor nécessaire à l'avancée, vous n'aurez d'autre choix que de recommencer. Ainsi, on a beau avoir une arme de destruction massive, il faudra s'en servir intelligemment, sous peine de se retrouver seul au monde sur un bout de pixel. Un bon jeu conceptuel, de par son scénario également, qui réserve quelques surprises.

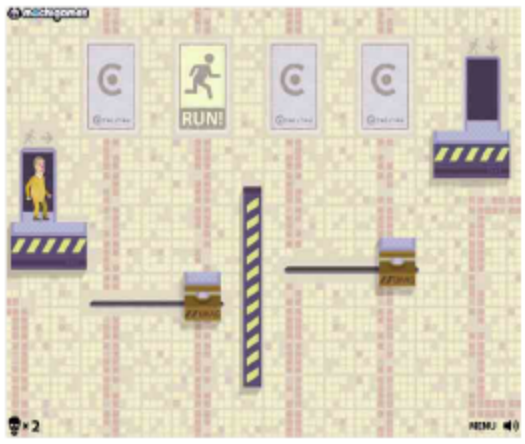


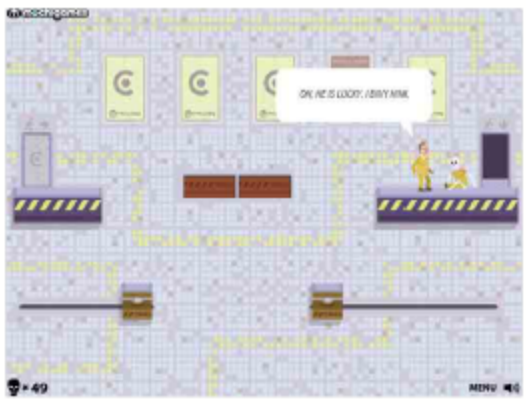
Running Men

- **Genre :** Réflexion
- **Développeur :** Denis Galanin
- http://www.mochigames.com/game/running-men/



Dans un futur indéterminé, une entreprise diabolique mène des expériences sur des cobayes humains. Peu importe si l'un d'eux meurt, il est immédiatement remplacé par le suivant.
Ici, vous ne contrôlez pas ces sujets à l'IA digne d'un lemming, mais les plateformes qui composent chaque niveau. Elles doivent être placées au bon endroit pour mener le personnage à la sortie sans qu'il tombe dans le vide ou qu'il finisse découpé en rondelles par une scie circulaire. Pas forcément sexy sur le papier, *Running Men* est un excellent jeu à l'humour cynique délicieux. Bourré de clins d'œil à *Portal*, dont il s'inspire fortement, le jeu réserve son lot de surprises, et chaque niveau fini s'accompagne d'une saynète qui fait toujours sourire. À essayer d'urgence.

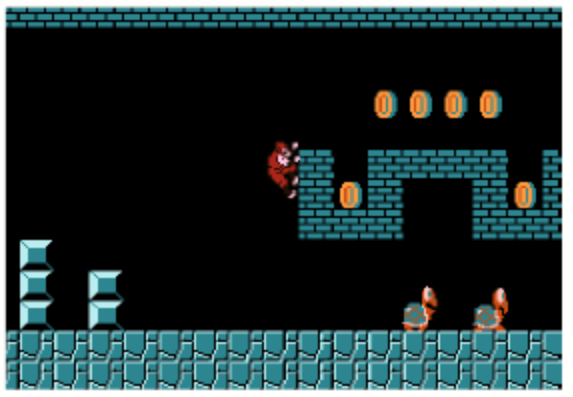


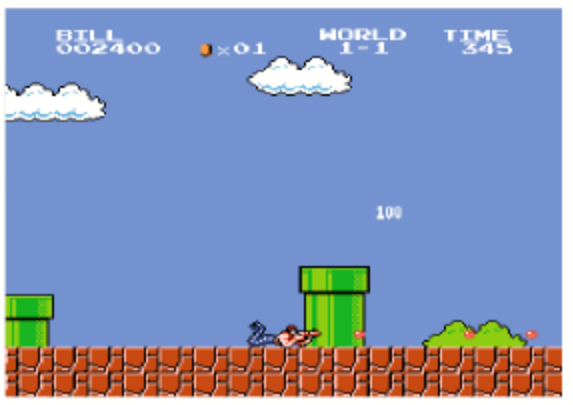


Super Mario Crossover

- **Genre :** Action/plateformes
- **Développeur :** explodingRabbit
- http://www.explodingrabbit.com/games/super-mario-bros-crossover

Si vous êtes attaché aux grandes figures du jeu vidéo et que vous ne connaissez pas encore ce titre, vous risquez fort de foncer y jouer dès la fin de ces lignes... Un fan de Nintendo a entièrement refait le premier *Super Mario Bros*, en permettant d'y jouer avec Link, Ryu (de *Ninja Gaiden*), Samus, Simon Belmont, Megaman ou encore Bill de la série *Contra*. Chaque personnage dispose de son gameplay d'origine : Link est équipé de son boomerang et de son épée, Simon de son fouet, Samus peut se rouler en boule et poser des bombes, Bill peut tirer dans toutes les directions, Megaman peut charger son Mega Buster et Ryu peut s'accrocher aux murs pour les escalader et envoyer des shurikens à la tête des Goombas. Ajoutez à cela les musiques et bruitages de chaque série et vous obtenez un pur objet de fan service qui devrait faire plaisir.





Release by winky©

Shoot First

- **Genre :** Rogue-like/shoot
- **Développeur :** Teknopants
- http://teknopants.com/games/shootfirst/

Au vu du titre, on pourrait penser que *Shoot First* est un énième simple jeu de tir. Eh bien pas du tout, c'est avant tout un Rogue-like des plus savoureux. Malgré son habillage quelque peu rebutant, c'est clairement l'un des meilleurs indies de 2010. Le principe est classique : descendre le plus loin possible dans un donjon bourré de monstres, de pièges et de trésors. Chaque monstre tué rapporte de l'expérience et chaque montée de niveau permet d'améliorer l'arme équipée. Générées aléatoirement et vraiment excellentes, les maps sont bourrées de pièges en tout genre et de mini-boss qui débarquent sans prévenir alors que les murs commencent à se refermer sur vous ou que le sol se dérobe sous vos pieds. À chaque dérour de couloir, on craint qu'une boule géante ne nous tombe sur le crâne, mais l'envie d'explorer pour découvrir quel trésor se cache au bout est la plus forte. Si on y ajoute de pauvres jeunes filles à sauver, du matos à récupérer et plus encore, on tient là une petite tuerie très addictive ! Pensez à jouer avec la souris pour une maniabilité optimale.

Cho Ren Sha 68k

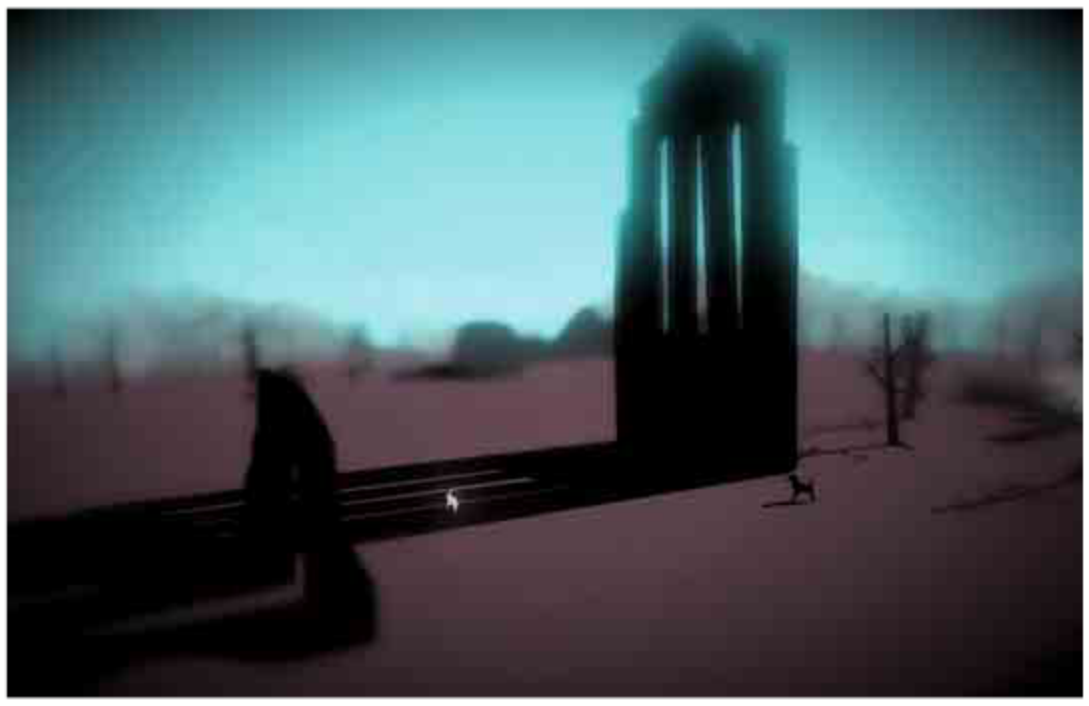
- **Genre :** Shoot'em up
- **Développeur :** N.C.
- http://www2.tky.3web.ne.jp/~yosshin/my_works/download.html

Cho Ren Sha 68k est un shoot'em up à scrolling horizontal relativement classique qui se déroule dans l'espace. Un seul tir est disponible, maisil est évidemment possible de l'améliorer afin d'avoir un rayon d'action plus large et une puissance de feu accrue. En mourant, certains ennemis laissent le choix entre trois power-ups parmi lesquels il faudra bien choisir : le premier donne une bombe supplémentaire qui a pour effet de nettoyer l'écran ; le deuxième est un power-up classique boostant votre tir ; et le dernier offre un bouclier permettant de prévenir les dégâts d'une boulette. Les boss sont eux aussi évidemment au rendez-vous.
Très old school dans sa construction, le titre fait honneur à un genre qui se fait rare aujourd'hui.

Tower Climb

- **Genre :** Plateforme
- **Développeur :** Davioware
- http://gamejolt.com/freeware/games/platformer/towerclimb-alpha-version/1459/

Voici un jeu de plateforme qui peut vite devenir addictif. Prenant place dans une tour pleine de dangers dont la carte change à chaque partie, le joueur doit grimper le plus haut possible en s'accrochant aux parois et en évitant les nombreux pièges et ennemis. La progression est représentée par un compteur indiquant la hauteur parcourue, agissant comme la carotte qui donne envie d'aller toujours plus haut pour battre son propre record et voir ce que les étages suivants nous réservent. Et ce, malgré une maniabilité pas toujours évidente qui pourra causer quelques crises de nerfs. L'ascension est entre autres facilitée par des potions, des bombes et des boosts temporaires (un double saut par exemple), ainsi que par des baies à récolter faisant office de monnaie chez le marchand du coin.



Ruins

- **Genre :** Expérimental
- **Développeur :** Carboard Computer
- http://cardboardcomputer.com/2011/09/15/ruins/

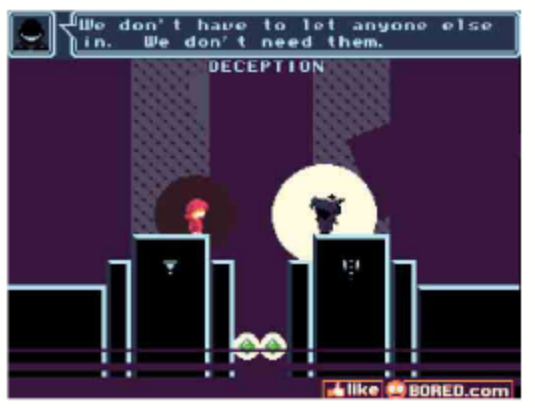
Il est difficile de coller une étiquette sur *Ruins* tant ce jeu est atypique. On y prend le contrôle d'un chien qui doit suivre des lapins blancs dans une contrée désertique des plus surréalistes. Le gameplay est quasi inexistant : il se résume à rejoindre les lapins pour déclencher un dialogue, qui révèlera des bouts de l'histoire en évoquant des souvenirs communs aux protagonistes (le chien et ses maîtres). Pas de twists à base de « je suis ton père ».
Ici, l'histoire se base sur des émotions simples. Un titre à réserver aux amateurs d'expériences inhabituelles, faute de quoi, vous risquez de très vite vous ennuyer.

Release by winky©

Depict 1

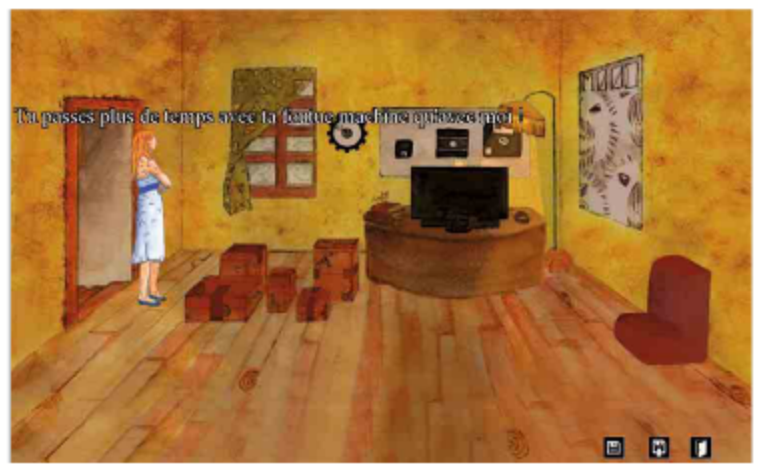
- **Genre :** Réflexion
- **Développeur :** Kyle Pulver
- http://www.kongregate.com/games/mirosurabu/depict1

Un titre étrange pour un jeu qui ne l'est pas moins. *Depict 1* est en réalité l'anagramme de deux mots anglais qui donnent tout leur sens au jeu (nous vous laissons le soin de les découvrir).Vous contrôlez un personnage qui doit simplement atteindre la fin des trente petits niveaux. Un mystérieux personnage est là pour le guider à travers un tutoriel très surprenant... Nous n'en dirons pas plus pour ne pas spoiler, mais le titre, à travers ses mécanismes de gameplay, développe quelques thèmes très intéressants qui ne sont pas sans rappeler *Portal*. C'est certes à la mode en ce moment, mais quand c'est bien fait, on ne va pas s'en plaindre. Nous vous encourageons vivement à donner une chance à ce jeu relativement court, plein de bonnes idées et proposant deux fins différentes.

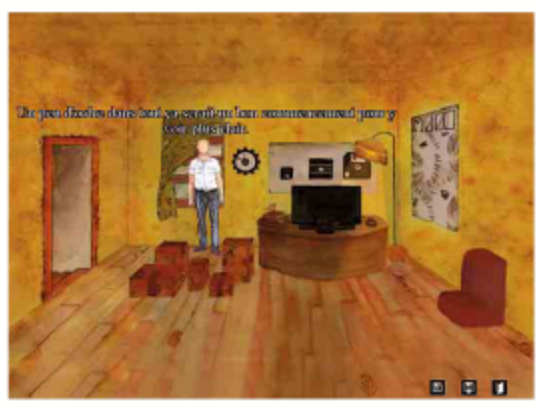


Keys of a GameSpace

- **Genre :** Point & click
- **Développeur :** Sebastien Genvo
- http://www.expressivegame.com/



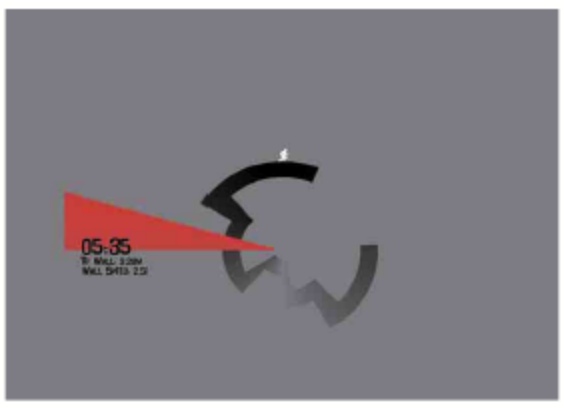
Ce titre est le résultat du travail d'une petite équipe de Rennes dirigée par un ancien d'Ubisoft, aujourd'hui chercheur spécialiste en jeux vidéo et maître de conférence. « Ce jeu est une incitation à considérer le jeu vidéo comme un moyen d'expression à part entière. Le jeu propose de se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels », déclare-t-il à son propos. Le scénario débute par un couple en crise, le joueur prenant le contrôle du mari, à l'origine du conflit. Il a une nuit pour se remettre en question en cherchant dans son passé les causes de ses graves problèmes liés à la paternité. Mature, traitant de sujets graves, bourré de références et développant un univers onirique très réussi, ce jeu fait preuve d'une profondeur qui amène à des réflexions rares dans le domaine vidéoludique.

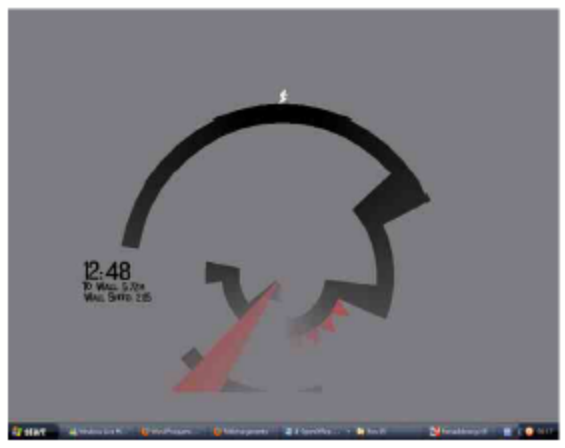


Remaddening

- **Genre :** Plateforme
- **Développeur :** Andrew Mc Cluskey
- http://gamejolt.com/freeware/games/remaddening/files/2098/

Suite de *madnessMadnessmadness*, *Remaddening* est un jeu de plateforme au concept original : le joueur évolue sur une forme circulaire qu'il fait tourner en courant dessus afin d'échapper à un immense rayon rouge. Il faut donc en permanence aller de l'avant, tout en esquivant rapidement les différents pièges et obstacles qui composent le niveau. Relativement difficile, même en mode normal, la progression se fait par le "die and retry", et il vous faudra de nombreux essais avant de connaître suffisamment le parcours pour pouvoir anticiper ce qui arrive, ce qui est parfois frustrant. Heureusement, un mode plus simple est disponible, ainsi qu'un mode beaucoup plus difficile réservé aux surhommes aux réflexes surnaturels.





Tower of Heaven

- **Genre :** Plateforme sadique
- **Développeur :** flashygoodness
- http://www.newgrounds.com/portal/view/544332

À première vue, *Tower of Heaven* est un jeu de plateforme pouvant paraître austère. Les graphismes sont d'un autre âge, et le noir et blanc n'arrange rien. Mais le postulat de départ rend le jeu plutôt intéressant. Le joueur doit escalader une tour malgré les efforts du propriétaire pour l'en empêcher, et il est pas là pour déconner.
Le jeu est très dur, rappelant *Super Meat Boy* et *N*. Les pièges sont en effet nombreux, vicieux et ne pardonnent pas la moindre erreur, les sauts se jouant au millimètre près. Très vite, vous croiserez un livre de lois dont le maître se servira pour instaurer des règles impitoyables par voie d'écran : ne pas toucher les blocs de telle ou telle couleur ou encore ne pas toucher le côté des blocs. Et ces règles peuvent se cumuler. L'atmosphère est également très sombre et colle parfaitement avec les morts extrêmes à répétition. Les amateurs de challenges et les masochistes peuvent donc foncer.

Release by winky©

Legend of Princess

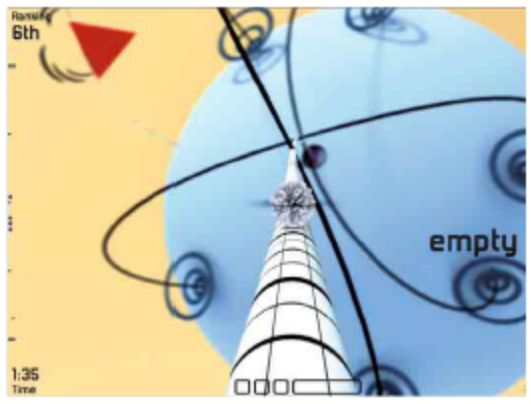
- **Genre :** Action/plateforme
- **Développeur :** Konjak
- http://www.konjak.org/loprincess.zip

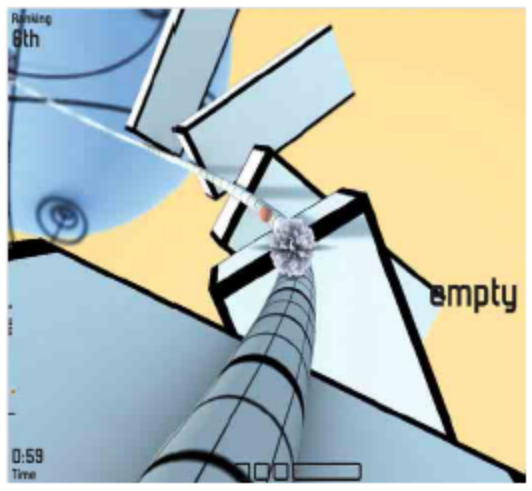
« Wouah… » C'est souvent la première réaction lorsqu'on voit *Legend of Princess* pour la première fois, surtout si l'on vient de tester plein d'autres indies pas forcément sexy pour en sélectionner les meilleurs ! Les couleurs explosent au visage, les sprites sont énormes, ça bouge à 200 à l'heure et l'animation est fabuleuse. De la 2D superbe, qui sert un jeu d'action inspiré de *Zelda*. On prend le contrôle d'un elfe ressemblant fort à Link après avoir choisi son équipement : arc, plume, boomerang, poule permettant de planer, etc. Ce choix change évidemment le gameplay, mais aussi la difficulté du jeu, chaque pièce d'équipement correspondant à une difficulté différente. À part ça, on tue les ennemis avec classe, on résoud quelques énigmes, on rencontre des gros boss imposants mais, surtout, on s'éclate !

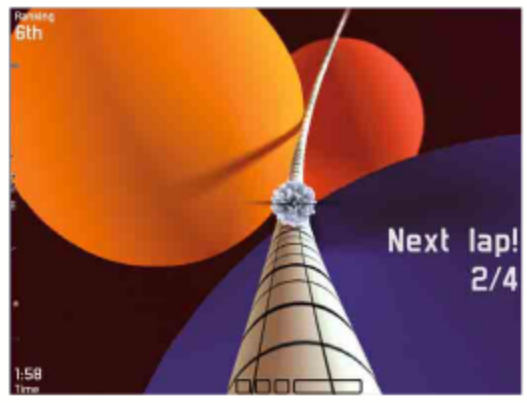
Proun

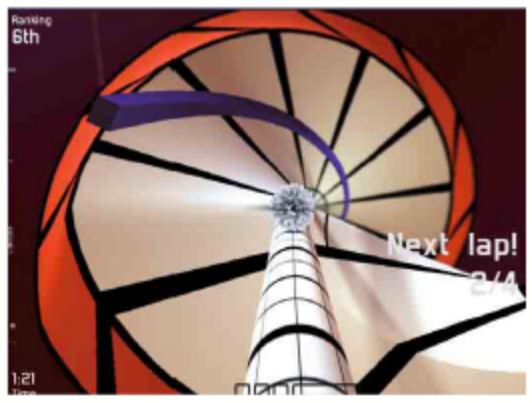
- **Genre :** Course psychédélique
- **Développeur :** Joost Van Dongen
- http://www2.hku.nl/~joost1/Proun/

Longtemps attendu, *Proun* est enfin là, et même s'il n'est pas totalement gratuit, il nous a semblé important de le faire figurer ici : on peut le télécharger gratuitement (en étant amputé d'un circuit) ou donner ce que l'on veut pour le débloquer entièrement. Vous contrôlez une bille lancée à pleine vitesse sur un cylindre autour duquel elle peut tourner à volonté. Des obstacles composés de formes géométriques surréalistes se dressent sur le chemin et il faut évidemment les éviter en gérant sa vitesse et en tournant au bon moment. Le style graphique est une réussite et on est très vite plongé dans une expérience hypnotique, particulièrement dans les modes de difficulté où la vitesse est la plus élevée, les effets visuels devenant vraiment psychédéliques. Jouable à quatre, *Proun* est clairement à essayer.









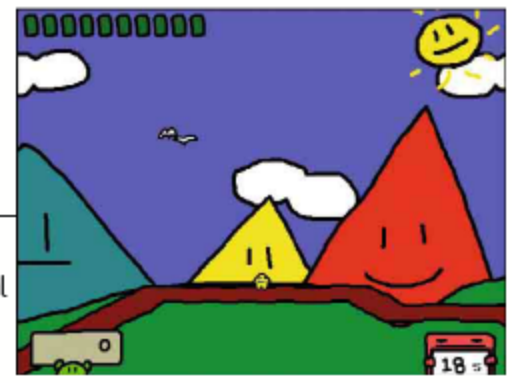
Cottage of Doom

- **Genre :** Survival
- **Développeur :** Alex May
- http://db.tigsource.com/games/cottage-of-doom

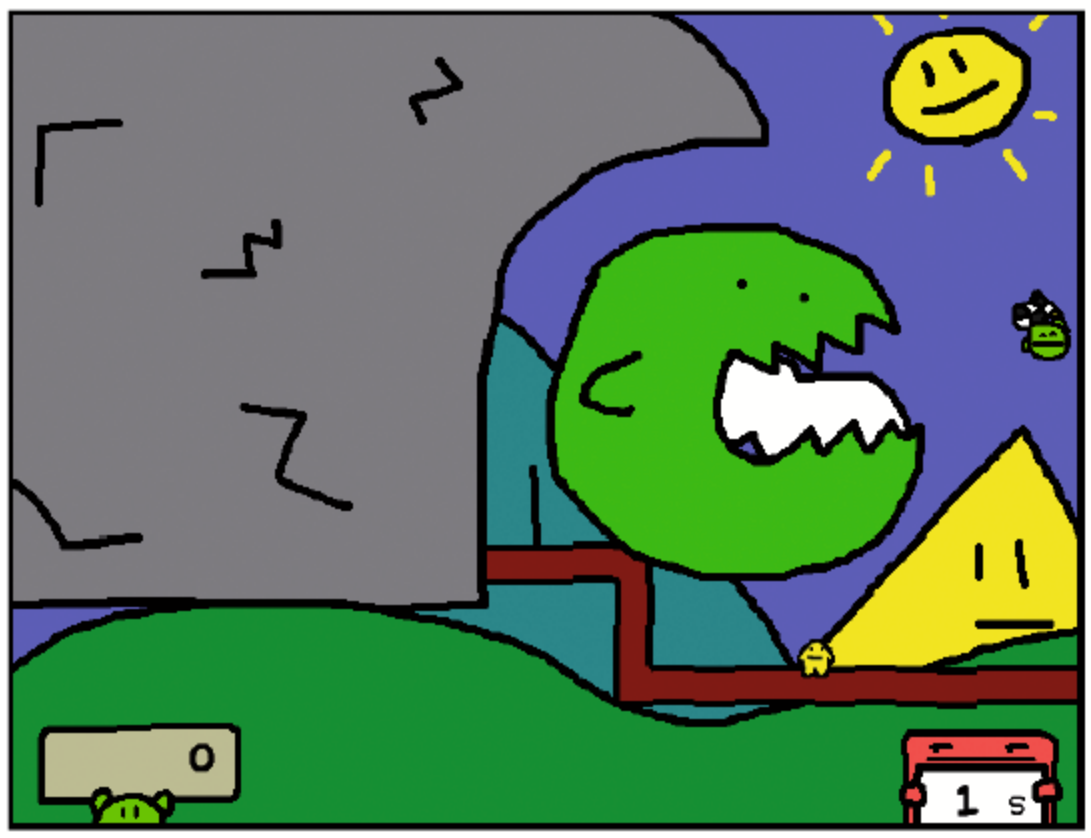
Ne vous laissez pas tromper par sa plastique peu aguicheuse, laissant penser qu'on a affaire à un énième jeu aussi décérébré que les zombies qu'on y trucide par centaines. *Cottage of Doom* reprend l'une des situations les plus classiques des grands films du genre pour l'adapter comme ça n'a encore jamais été fait. Vous vous retrouvez isolé dans une maison perdue au milieu de la forêt et assaillie par nos amis. L'issue est certaine, mais vous devez vous battre pour votre vie le plus longtemps possible. Mi-shooter, mi-jeu de stratégie, il est indispensable de barricader les entrées et les fenêtres à l'aide des meubles à votre disposition. Il sera également nécessaire de détruire ces mêmes meubles pour en récupérer le bois si précieux pour réparer les portes cédant sous les assauts des morts vivants. Le rythme des parties est parfois un peu lent, mais le concept est tellement réussi qu'on se prend vite au jeu.

Runman : Race Around the World

- **Genre :** Plateforme
- **Développeur :** Tom Sennett and Matt Thorson
- http://whatareyouwait.info/download.php



Commençons par l'essentiel : *Runman* est un jeu de plateforme fantastique. On a du mal à croire qu'un gameplay aussi soigné, réactif, fun et précis soit l'œuvre de seulement deux personnes, tant il colle la honte à nombre de jeux conçus par de grosses équipes et vendus plein pot. Empruntant à la fois aux deux plus grands, *Mario* et *Sonic*, *Runman* arrive à se forger une vraie identité aussi bien par son gameplay boosté à la poudre stellaire que par son style visuel ultra-coloré, qui semble réalisé sous Paint avec beaucoup de talent. Le jeu est long, les décors variés et bien d'autres qualités encore font de *Runman* l'un des meilleurs jeux indies de ces dernières années.



Release by winky©

L'ADRESSE FAVORITE
de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines Yellow Media

mes magazines favoris.fr

46 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES MEILLEURES RÉDUCTIONS SUR VOTRE ABONNEMENT

+1 DVD GRATUIT

50 % D'ÉCONOMIE

+1 POSTER GRATUIT

47 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

Yellow MEDIA

Release by winky©

EN VENTE ACTUELLEMENT !

LE MAGAZINE OFFICIEL
+ UN CD EXCLUSIF !